

AMIGA-ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

THE GAMES machine

Anno V Numero 39 - Febbraio 1992 - Lire 5000 - Spediz. one in abb. post. n. 31/70

ARRIVA DIABOLIK!

**E' DI NUOVO
LEMMINGMANIA!**

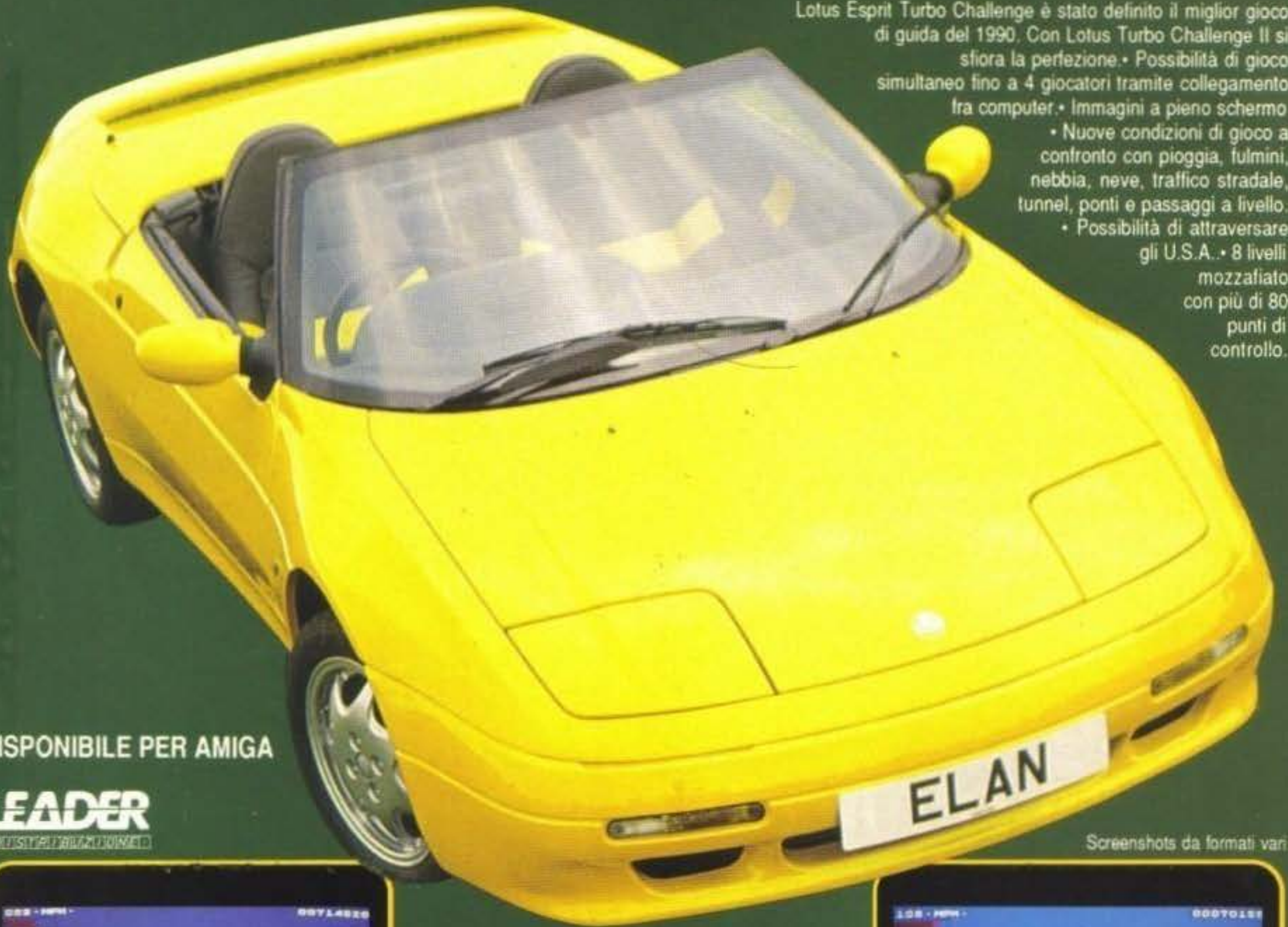
**TORNA LA DELPHINE
CON UN GIOCO
DALL'ALTRO MONDO**

TUTTI I TITOLI CHE ASPETTAVATE:

- SPACE ACE II** • **GODFATHER** • **ELVIRA II**
- POPULOUS II** • **ROBOCOP III** • **BIRDS OF PREY**
- FASCINATION** • **ADVANTAGE TENNIS**



TURBO CHALLENGE-2



Lotus Esprit Turbo Challenge è stato definito il miglior gioco di guida del 1990. Con Lotus Turbo Challenge II si sfiora la perfezione.

- Possibilità di gioco simultaneo fino a 4 giocatori tramite collegamento fra computer.
- Immagini a pieno schermo
- Nuove condizioni di gioco a confronto con pioggia, fulmini, nebbia, neve, traffico stradale, tunnel, ponti e passaggi a livello.
- Possibilità di attraversare gli U.S.A. • 8 livelli mozzafiato con più di 80 punti di controllo.

DISPONIBILE PER AMIGA

LEADER
CRITISTE/PIÙ/ALTERNATIVE

Screenshots da formati vari.



Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Telephone (0742) 753423.



IL N. 1 DEI SUCCESSI COIN-OP ARCADE

PIT-FIGHTER

TM

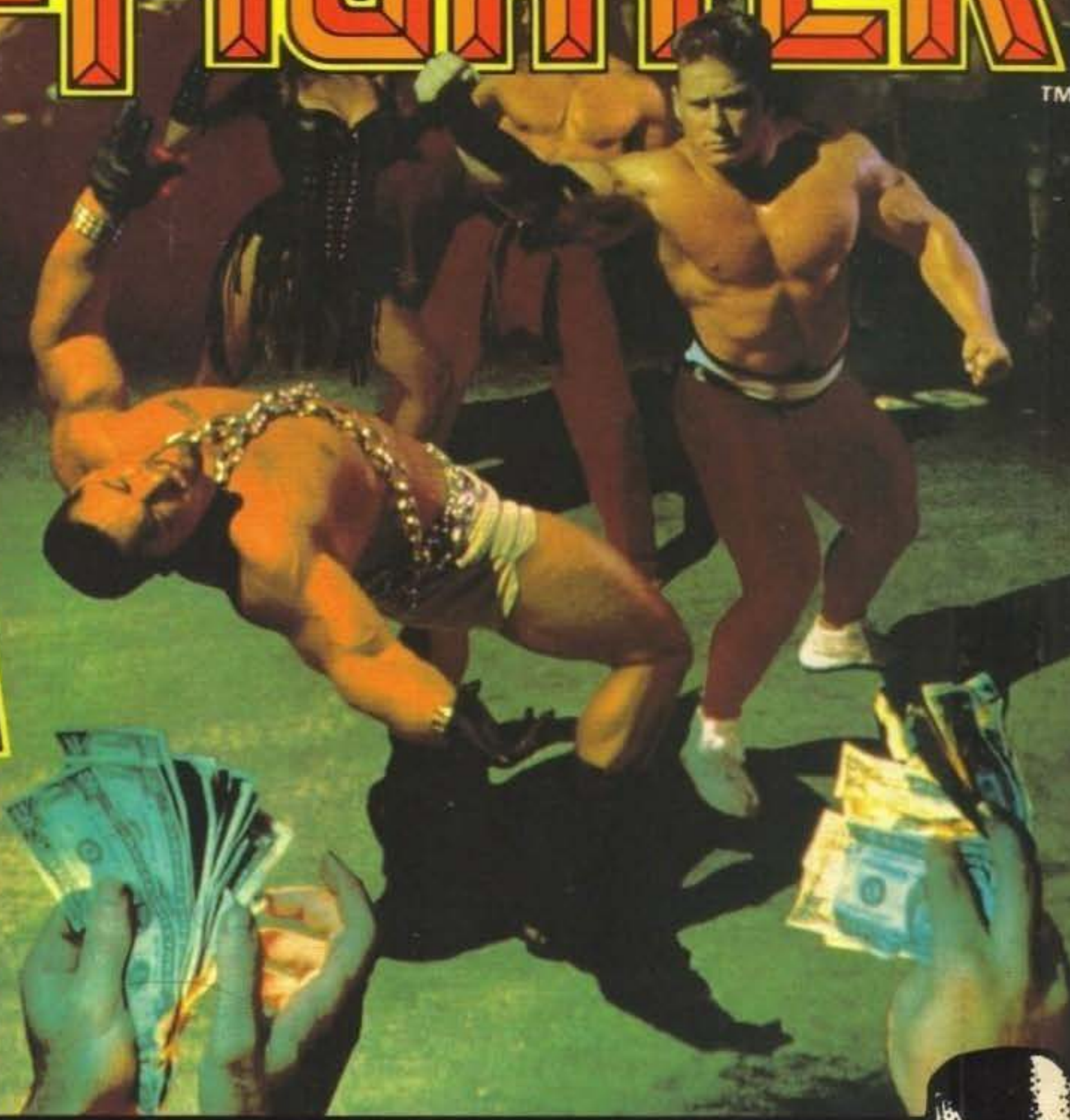


SELECT YOUR FIGHTER

BUZZ 6'2" 170 BODY SLAM HEAD BITE FILE SAW	17 5'7" 180 SPIN KICK FLYING KICK BOMBHOUSE	KATO 5'7" 170 COMBO PUNCH FLIP KICK BACKWARD



SCREENSHOTS AMIGA



Benvenuto nel mondo delle scommesse clandestine! Misurati con The Executioner, Heavy Metal e Chain Man Eddie, delinquenti senza scrupoli. Ricorri a qualsiasi forma di combattimento - arti marziali, boxe thailandese - e fai uso di qualsiasi arma che ti capita sottomano: coltelli, barre d'acciaio o barili di birra. Ricorda che non sei mai al sicuro... potresti non uscire vivo perfino dalla folla! Incredibili grafiche, sequenze digitalizzate da reali scene di combattimento. Una sfida brutale e appassionante!

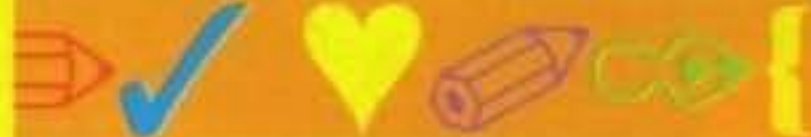
C64
AMIGA
PC

LEADER
ENTERTAINMENT

DOMARK TENGEN



© 1991 Tengen Inc. All Rights Reserved.™ Atari Games Corporation. Programmed by Teague London. Artwork and Packaging © Domark Group Ltd. Published by Domark Software... Ltd, F. 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR



VITA VISSUTA

Siamo giunti al secondo mese dell'anno, e ci stiamo un po' chiedendo che cosa sarà di questo 1992, almeno in termini videogiochistici. Mentre Max infatti si arrovella per cercare i titoli da inserire nella rivista (dopo Natale si è sempre un po' scarsi di software), io do un'occhiata ai nuovi arrivi e alle nuove proposte insieme a tutta la Redazione. Eppure, davanti a giochi graficamente stupendi che, per esempio, il PC si sognava di avere solo fino a qualche mese fa, non c'era emozione, non c'era entusiasmo. Come? -dico io- una volta se avessimo visto queste cose ci saremmo gettati a terra per la commozione, avremmo fatto a brandelli il maglione nuovo presi come saremmo stati dall'euforia, avremmo chiamato la mamma a casa dicendole che non saremmo rientrati per cena perché avremmo dovuto giocare, e invece niente, niente di tutto questo. Tutto scorre sotto i nostri occhi senza la minima emozione. E allora penso al nostro passato, a quando i videogiochi erano fatti di cubetti colorati e pim pim rumorosi, e a quando l'avvento del Vic 20 sembrava tecnologia spaziale e guardo i ragazzini di adesso nati fra le braccia di un Amiga e di un Mega Drive, abituati al sonoro di un cd e pronti a entrare in sale giochi con schermi ultra giganti mentre le console si muovono a 360 gradi, e mentre li osservo, noto che riescono a provare emozione davanti a Space Invaders, sì, proprio quello con il vetro colorato perché il monitor è ancora in bianco e nero. E allora mi sembra di capire, ancora una volta, che non è la nostra vita vissuta a stancarci dei giochi e a farci dimenticare le emozioni, ma il loro contenuto: grafica e sonoro non bastano, l'emozione si prova solo e soltanto davanti alle grandi idee, anche se sono in bianco e nero e fanno solo pim pim.

Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo Reynaud **Assistente alla Redazione:** Gabriele Pasquali **Redattori:** Alessandro Rossetto, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baidaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, William Baidaccini.
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri **Impaginazione elettronica e grafica:** Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI).
Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460. **Fotolito:** LitoMilano, Brugherio (MI). **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI). **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246. **Distribuzione:** ME.PE S.p.A. - Viale Farnagosta, 75 - 20124 Milano Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%.
Abbonamento a 11 Numeri Lit. 50000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano.

a sole L.6000

GIÀ DISPONIBILE IN EDICOLA

THE GAMES machine

ACTION AMIGA

2
ECCEZIONALI
DEMO ORIGINALI
PRONTI PER
ESSERE
GIOCATI

Anno II Numero 3 - Fe(bbraio) 1992 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70



Nel dischetto troverete:
INDY HEAT e BIG RUN
LE DUE STREPITOSE
ESPERIENZE
A TUTTO GAS
FIRMATE STORM!

PROVATI PER VOI: KNIGHTMARE - VOLFIED - MERCENARY III - KID GLOVES II

ALLEGATI 2 POSTER IN QUACCHIA

TGM

Indice

PREVIEW	8
LASERGAME	23
REVIEW	28
TIPS	51
POSTA	103

AMIGA

7 COLOURS	50
ADVANTAGE TENNIS	78
AGE	85
ANOTHER WORLD	34
BIRDS OF PREY	42
CAPTAIN PLANET	83
CARDIAXX	73
CELTIC LEGEND	71
FASCINATION	38
GOBLIINS	60
GODFATHER	28
GOLDEN EAGLE	63
MOONSTONE	91
OH NO! MORE LEMMINGS	31
POPULOUS II	66
REALMS	45
ROBOCOP 3	47
SPACE ACE II	37

PC

7 COLOURS	50
ADVANTAGE TENNIS	78
AGE	85
BATTLETECH II	96
CIVILISATION	88
CONAN THE CIMMERIAN	59
ELVIRA II	76
EYE OF THE BEHOLDER II	68
FASCINATION	38
FLOOR 13	98
GOBLIINS	60
OH NO! MORE LEMMINGS	31
TENNIS CUP II	81

ST

AGE	85
CELTIC LEGEND	71
FASCINATION	38
GOBLIINS	60
GODFATHER	28
OH NO! MORE LEMMINGS	31
REALMS	45

IDEA IDEA

ANN

All'interno dell'esauriente preview del numero di Settembre vi avevamo già illustrato le prossime produzioni della scatenata casa di Varese; a distanza di parecchi mesi alcuni di quei titoli si sono nel frattempo resi disponibili (Champion Driver, Klik Clak), mentre altri hanno subito dei ritardi che in questi casi vanno necessariamente considerati "preventivabili". Cerchiamo quindi di fare un breve punto della situazione...

Diciamo subito che la lista delle uscite SC/IDEA prevista per questa prima metà dell'anno è particolarmente abbondante e ricca di giochi che non ci sembra eccessivo definire di notevolissimo interesse. Partiamo comunque con i prodotti ormai in

rimpiccioliscono in concomitanza dei vari sottolivelli a bordo di alcuni mezzi di trasporto che troverete per la strada. Contiamo di proporvelo quanto prima. Altro nome di chiara ispirazione fumettistica previsto a breve scadenza è Cattivik, del quale, almeno per il momento, abbiamo visto la sola introduzione animata

(comunque pregevole); anche in questo caso posso però preannunciarvi come tanto l'aspetto grafico, quanto quello della giocabilità siano stati curati e analizzati con estrema attenzione, due prodotti che dovrebbero pertanto far segnare un netto progresso rispetto al già discreto Lupo Alberto. Come terzo titolo vi confermo invece l'indiscrezione trapelata nel Talent Scout di Dicembre: Maddy Season sarà presto pubblicato dall'Idea, del gioco dovrete sapere ormai tutto (o quasi), qualche

cosina la vogliamo tenere per l'ormai imminente recensione...

E arriviamo così ai due titoli ai quali queste due pagine sono principalmente dedicate: Dribbling e Smash.

E' stata suffi-



avanzata fase di completamento, per i quali attendetevi quindi le recensioni già a partire dal prossimo numero.

Abbiamo infatti già potuto visionare una versione quasi definitiva di Sturmtruppen, il gioco ci è sembrato indubbiamente molto curato, particolarmente giocabile, con alcune idee decisamente innovative quali le dimensioni degli sprites e fondali che si



L NUOVO

NO...

quantomai verosimile l'attuale campionato di calcio, con le 18 squadre, i nomi di tutti i giocatori univocamente parametrizzati, i servizi del dopopartita con le azioni più significative, la possibilità di consultare la Gazzetta per ulteriori informazioni sulla classifica, pagelle, formazioni previste... Meglio fermarci qui,

ciente una foto ed un paio di informazioni perché questa nuova simulazione calcistica diventasse uno dei giochi più gettonati dalle incessanti richieste telefoniche riguardanti i giochi di prossima pubblicazione. Bisogna comunque dire che Dribbling ha sicuramente tutte le carte in regola per diventare un successo di grandissime dimensioni, vuoi per il fascino che qualsiasi simulazione calcistica continua a suscitare, vuoi per alcune caratteristiche tecniche (la programmazione è affidata agli autori di Champion Driver!) e soprattutto strutturali che ci sembrano potenzialmente esplosive. Come impostazione

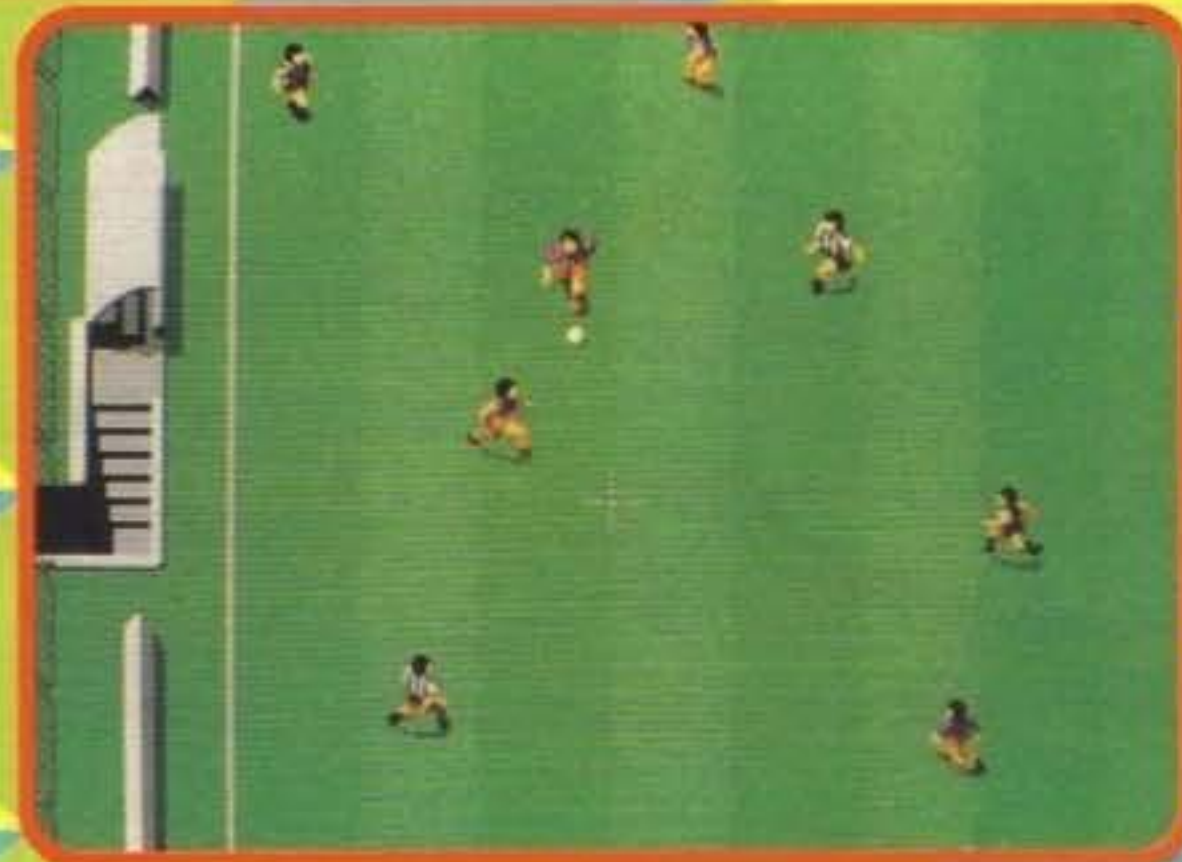


terale ricorda infatti in modo inconfondibile alcuni recenti giochi per console a esempio Super Volleyball. Ma non si tratta di una semplice impressione, quanto invece di una chiara ispirazione nipponica che pervade l'intera realizzazione; a cominciare dai vari tennisti (4 differenti per ogni sesso... Uuum, ma allora quanti ce ne sono in tutto? Niente equivoci, solo 8!), lo stile grafico delle schede tecniche, dei vari campi di gioco (con la solita varietà di superfici), le animazioni, la stessa giocabilità, tutto quanto vuole riprodurre l'approccio tipicamente giapponese a questo tipo di simulazioni. Anche in questo caso l'unica nota negativa riguarda la data di uscita che è prevista per il prossimo Maggio, vorrà dire che nel frattempo avremo modo di riparlare in seguito... MAX



il gioco ricorda molto da vicino Kick Off, con la medesima veduta aerea, ma si preannuncia addirittura più giocabile (non sarà facile, ma se la cosa si verificasse avremmo un sicuro Top Score fra le mani...) e soprattutto più spettacolare con tutta una serie di accorgimenti e scenette animate riproducenti ogni possibile accadimento all'interno del terreno di gioco (eccezione fatta per quelle cose che fa solo Bruno, mi ricordo il derby di ritorno dell'anno scorso, dopo aver steso Baggio, che si rotolava a terra, si è girato verso la curva granata, con l'arbitro voltato, stringendo i pugni al cielo, ricevendo ovviamente un'incredibile ovazione dalla folla...): falli, ammonizioni, infortuni, sostituzioni... Questo per quanto riguarda la sequenza arcade, ma il programma sarà accompagnato da una notevole componente gestionale che vi permetterà di consultare riprodurre in modo

vi vedo già tutti gasati, ma il gioco non sarà purtroppo disponibile prima di Aprile; scusate un attimo, squilla nuovamente il telefono: "Quando uscirà Dribbling?"... Passando invece a Smash avrete sicuramente capito che si tratta di un'altra simulazione sportiva, questa volta di tennis. La prima impressione che suscitano le foto è però quella di un gioco piuttosto atipico, la visuale la-



OGNI MESE IN EDICOLA

5

ANNO 2
NUMERO 5
FEBBRAIO 1992
LIRE 4000

COMSOLO MANIA

NINTENDO

NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

**ANTEPRIMANIA
AL LASER:
MEGA CD SEGA
& CD-ROM NEC**



SEGA

MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

**SONIC
FINALMENTE
ANCHE SU
MASTER SYSTEM**



ATARI

LYNX
7800

**SUPER FAMICOM
PREISTORICO
CON JOE & MAC**



**SPECIALE SEGUITI:
GOLDEN AXE II, ROLLING THUNDER II,
JAMES POND II, ROBOCOP II, VALIS IV**

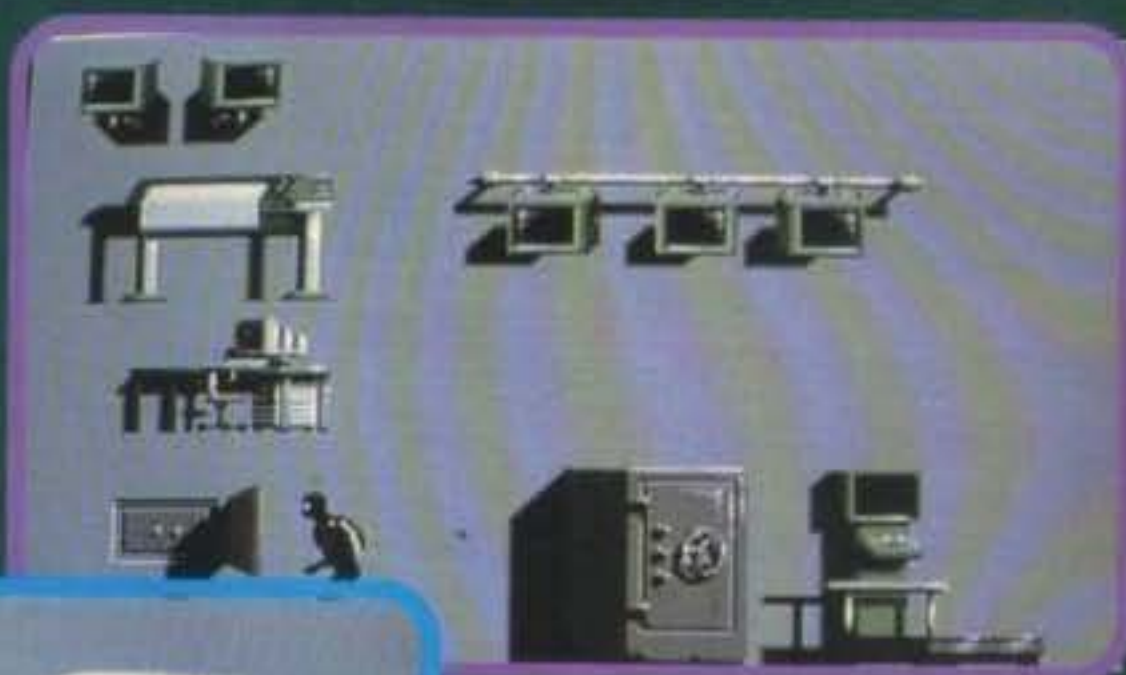


SIMULMONDO!

Ebbene sil Dopo Dylan Dog anche un secondo e ormai leggendario fumetto italiano è da poco entrato a far parte delle sempre più esplosive licenze Simulmondo. Abbiamo come sempre cercato di saperne di più...

DIABOLIK

Cominciamo riassumendo il contenuto di un primo comunicato stampa ufficiale, che comunque sancisce semplicemente l'accordo ormai raggiunto fra Francesco Carlà e la Sig.ra Luciana Giussani, della casa editrice Astorina, per lo sfruttamento dell'immagine del personaggio di Diabolik, di tutte le ambientazioni a lui collegate e dei vari personaggi comprimari, tutto questo al fine di realizzarne in un prossimo futuro videogiochi e avventure interattive.



te ridotte, non certo per mancanza di collaborazione del come sempre disponibile Francesco Carlà, quanto invece per il semplice motivo che il lavoro è ancora nella sua fase embrionale, non si conosce l'albo al quale sarà ispirato, per una struttura di gioco che è ancora ampiamente suscettibile di modifiche (d'altra parte mi sembrava un titolo talmente importante da meritare ampiamente questa "prepreview", non vi sembra?).

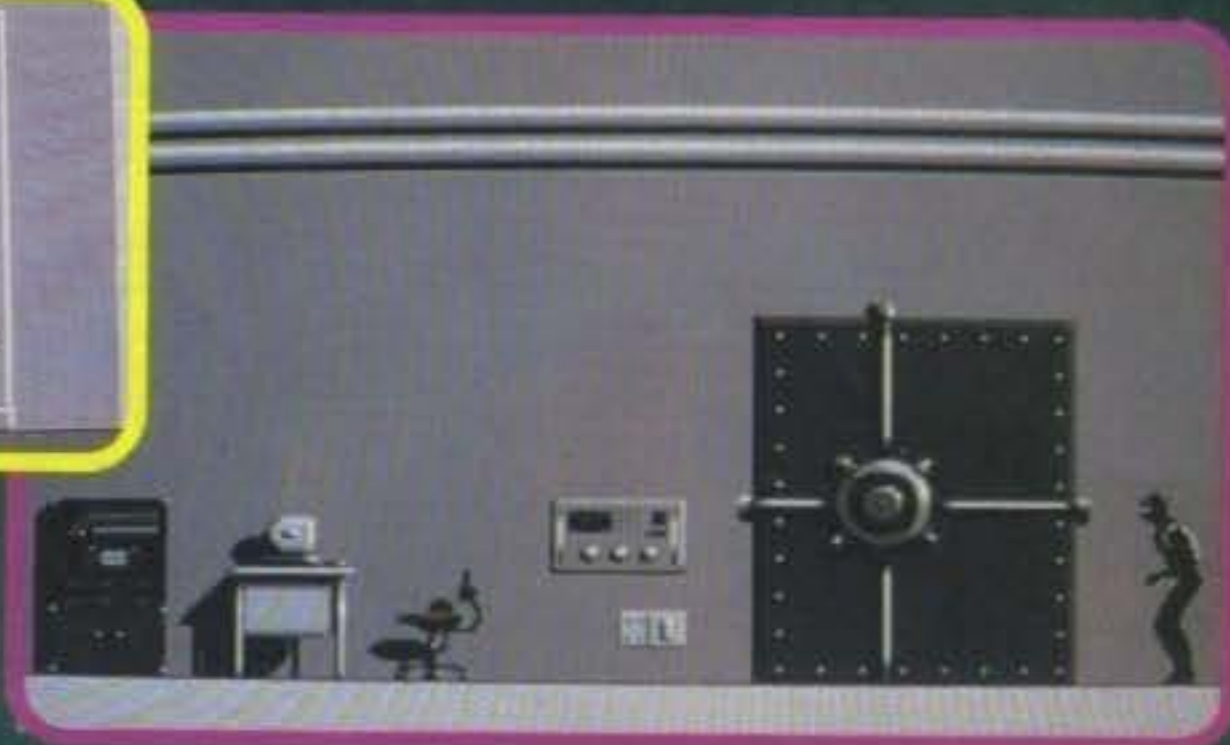
Sulla scia di un rinnovato, e forse senza precedenti, successo che il fumetto tricolore sta diffusamente riscuotendo in ogni parte della penisola, la Simulmondo ha deciso d'affidarsi nuovamente al fascino della carta stampata ripercorrendo una strada che con Dylan Dog s'è rivelata piena di soddisfazioni. Nello scegliere il nuovo eroe da "videotrasportare" ha sicuramente influito il fascino e il carisma di un fumetto nato ormai trent'anni fa, che ha progressivamente allargato le folte schiere dei suoi proseliti facendo entusiasmare tre generazioni di lettori. Una testata ormai mitica che è tornata prepotentemente alla ribalta con una tiratura record che ha recentemente superato le duecentomila copie! Fatte queste premesse possiamo iniziare ad occuparci più da

A prima vista, almeno giudicando dalle foto, sembra comunque abbastanza simile a Dylan Dog, attendiamoci dunque, anche in questo caso, delle animazioni spettacolari con fondali dettagliati e di grande atmosfera; per il resto non posso che lasciarvi alle vostre impressioni personali che sicuramente sapranno suscitare queste prime immagini inedite, tutto questo rimandandovi ad uno dei prossimi numeri per nuove informazioni... e alla prossima pagina per un'intervista esclusiva con i programmatori di Boxing Champion.

Max



vicino di quello che, almeno in questa sede, più ci interessa: il videogioco. Devo però doverosamente premettere che le informazioni a mia disposizione sono al momento estremamen-



CHIACCHIERE E CAZZOTTI...

Visto l'incredibile interesse suscitato dalle preview delle due nuove simulazioni sportive della Simulmondo abbiamo deciso di realizzare una breve intervista con i programmatori di *Boxing Champion*, per sapere come sono nate e come stanno proseguendo le cose...

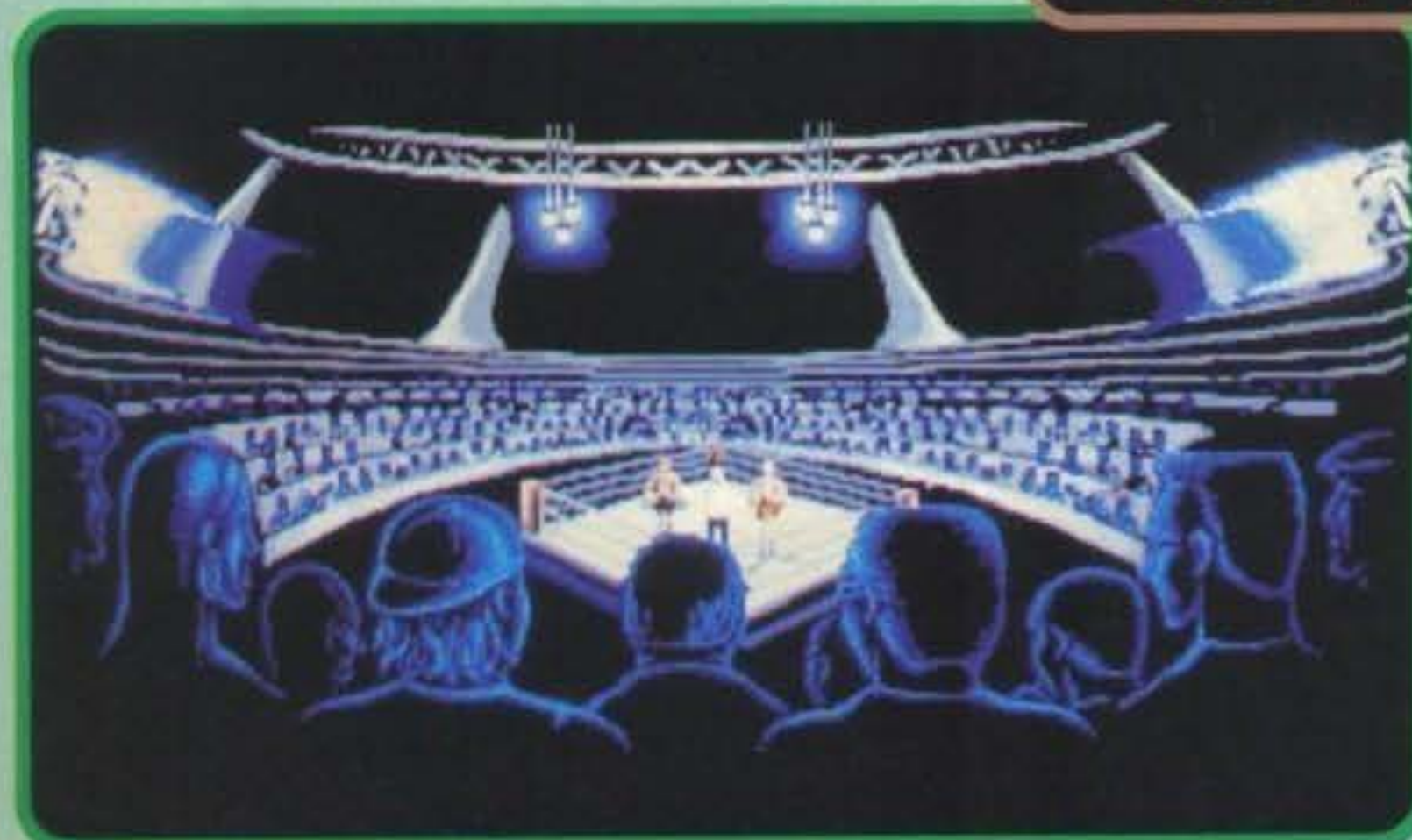


indispensabile per diventare programmatori... Andiamo con ordine, il Team di 3D

ne Amiga da 7 persone, più quelle che si occupano di audio e musica: Luciano D'Ercoli, Nicola Bamonti in qualità di programmatori e Riccardo Cangini, Michele Sanguinetti,

* Cominciamo parlando di voi, presentatevi, diteci chi siete, cosa fate nella vita, come vi siete conosciuti, come avete raccolto quel bagaglio tecnico

Boxing Champion è composto per la versio-



Massimiliano Calamai addetti alla grafica. I due programmatori si conoscono fin dai tempi in cui frequentavano l'I.T.I.S., e la loro amicizia nacque proprio dalla loro rivalità: chi era il migliore?

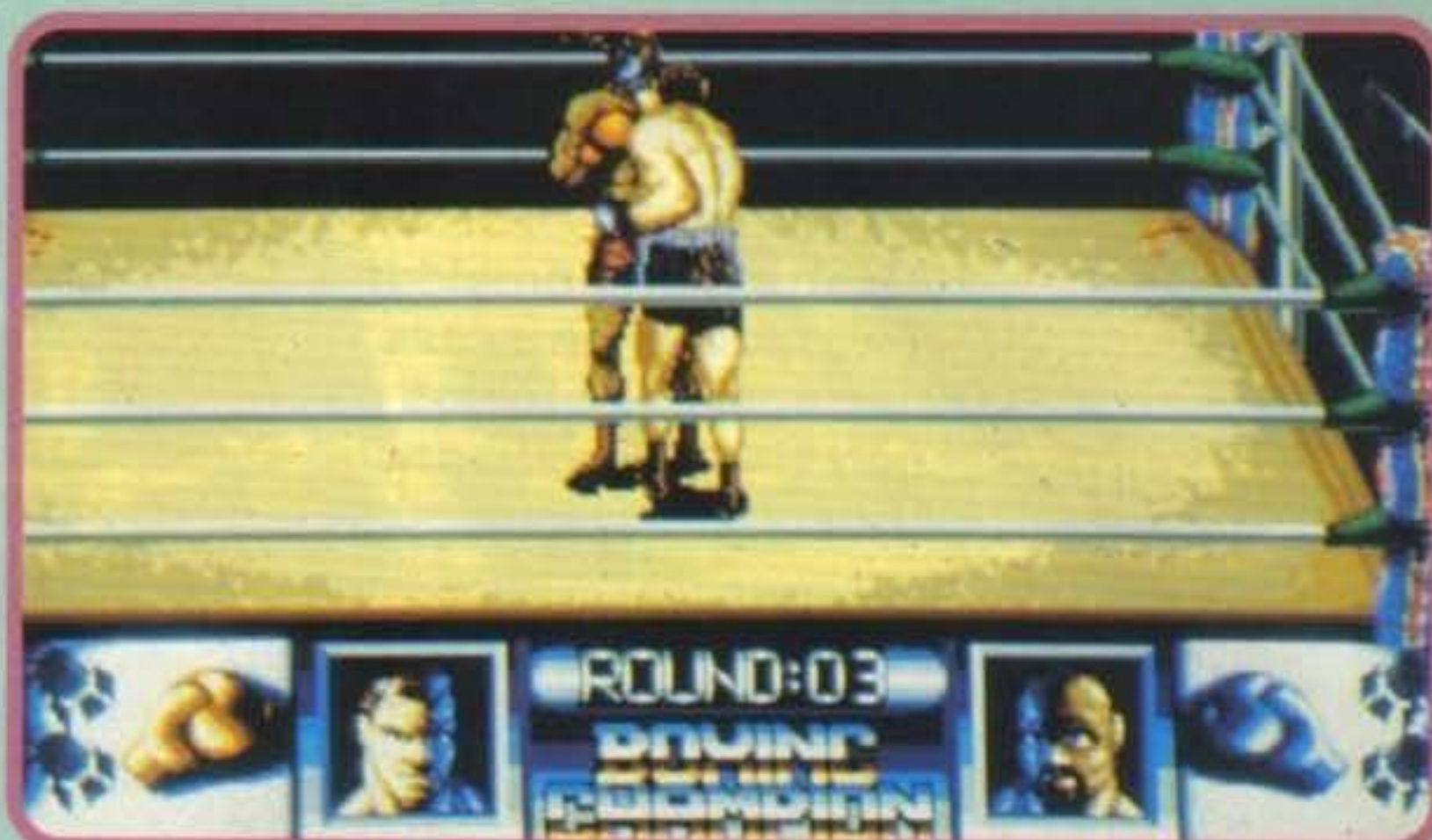
I grafici invece li conosciamo già, autori rispettivamente di: 3D SOCCER, 500 CC MOTOMANAGER, FORMULA 1 3D e FOOTBALL CHAMP per Riccardo Cangini; BIG GAME FISHING, DYLAN DOG per Michele Sanguinetti; e quindi il nuovo I PLAY 3D TENNIS per Massimiliano Calamai.

Lasciamo ora la parola ai 2 program-

matori: "Anche noi, come molti, ci siamo avvicinati al mondo dell'informatica all'epoca del 64, siamo passati poi attraverso il PC e l'AMIGA per giungere, mediante l'università, all'ambiente UNIX".

* La Simulmondo è rinomata per le sue simulazioni sportive, il fatto che abbiate deciso di collaborare con il team di Francesco Carlà denota senz'altro un interesse in questa direzione, ma in ogni caso, come mai avete deciso di cimentarvi proprio con questo genere di prodotti?

"Ci interessiamo molto alle simulazioni e ai giochi sportivi poiché questi generi di sembrano più impegnativi,



dal punto di vista della programmazione, di quanto non lo siano gli adventures ed i platform games". "La nostra scelta, quella di collaborare con la Simulmondo, deriva dal fatto che essendo la prima software house italiana ed una delle migliori in Europa dovrebbe essere in grado di proporre con successo il nostro prodotto sia in Italia che all'estero".

* Saprete sicuramente di dover affrontare (e possibilmente superare) un'agguerritissima concorrenza straniera e non, su cosa puntate principalmente per rendere il vostro prodotto il migliore?

"Per rendere il nostro prodotto migliore, (si spera), degli altri utilizziamo tutta la nostra esperienza e soprattutto quella altrui..."

Infatti ci rechiamo spesso in sala giochi per studiare come le case produttrici risolvano i loro problemi o come gli sarebbe convenuto fare! Sono da tenere nella giusta considerazione i vari modi in cui, a

seconda dell'esigenza, vengono proposte le soluzioni adottate nei giochi".

*Già che ci siamo, anticipateci qualche succosa caratteristica tecnica...

"Succose caratteristiche tecniche?... Bhe, se può interessare l'intelligenza

artificiale dei pugili è stata abbozzata su di un sistema UNIX, mentre il codice arcade è scritto interamente in assembler assieme alle routine multitasking che si occupano di caricare parte della grafica visualizzata durante il gioco, il tutto per non rallentare".

* Per quanto riguarda invece i possibili progetti futuri, i possibili sviluppi del mercato, il discorso console... che cosa ne pensate al riguardo?

"Progetti futuri ce ne saranno, e sicuramente ognuno di essi, compreso quello attuale, sarà predisposto per il discorso console, attualmente possiamo solo dirvi di aspettare e non disperare poiché il prodotto è impaziente di arrivare sui vostri schermi!".

* Prima di salutarci volete aggiungere qualche cosa ancora?

"Speriamo di tutto cuore che la nostra Boxe vi possa piacere... Ah dimenticavo, comprate solo originali!!!"





NELLA CONFEZIONE TROVERAI
"THE DEFENDER"
SOLO I VERI ROBOCOP
POSSONO
UTILIZZARLO!

ROBOCOP™

3

LEADER
DISTRIBUTION



TM & © 1991 ORION PICTURES CORPORATION.
ALL RIGHTS RESERVED.

ocean®

SPARA CHE TI PASSA!

Con l'uscita del **Wrestling** e di **Robocop 3** abbiamo ormai praticamente concluso la "collezione invernale" della Ocean che vi avevamo anticipato a suo tempo, per il momento all'appello mancano infatti il solo **Epic** (la cui uscita è comunque prevista per **Febbraio**), il recidivo **Wizkid** e questo **Space Gun** del quale non vi avevamo ancora mostrato alcuna immagine (lacuna alla quale provvediamo prontamente in questa pagina).

Come comunque già accennato parecchi mesi fa **Space Gun** è la conversione dell'omonimo coin-op della Taito che prosegue l'assai prolifico filone capitanato da **Operation Wolf**. Avrete quindi già capito che si tratterà sostanzialmente di sparare, sparare, sparare... A tutto quello che

videostory?), che sarà ovviamente vostro compito sbattere violentemente fuori dallo schermo. Previsto anche in questo caso uno scrolling multidirezionale a

simulare il vostro procedere attraverso gli interminabili corridoi... L'uscita è prevista a breve scadenza. Prima di chiudere anche un brevissimo accenno, in attesa di anticipazioni più corpose ed esaurienti, ad alcuni titoli primave-

dei Digital Image Design!) e **Spiderman** (anche lui in procinto di fare la sua comparsa sul grande schermo, le riprese devono comunque ancora cominciare). Per il momento è tutto, a risentirci presto.

MAX



si muove, o quasi. Unica differenza rispetto ai predecessori sarà un'ambientazione per la prima volta futuristica che vi vedrà impegnati nei panni di un volenteroso marine spaziale alle prese con tutta una serie di stazioni orbitanti infestate da moltitudini d'alieni multiformi (permettetemi una breve riflessione, ma mentre scrivevo queste parole mi sono reso conto di come non stessi nemmeno pensando a quello che scrivevo, come se fosse una frase fatta, quasi imparata a memoria, una frase effettivamente già scritta centinaia di volte... Assuefazione da

ra/estate/autunno sui quali la Ocean sta già lavorando: **Snowbros** (la cui conversione ha subito qualche ritardo), **Parasol Star** (attesissimo seguito di **Rainbow Island**), **Addams Family** (conversione del film che sta già riscuotendo un'incredibile successo negli States), **Batman II** (un nome, una garanzia, potrebbe essere il nuovo lavoro



DIE HARD II



Space Gun non sarà l'unico gioco del genere a vedere la luce nel prossimo futuro, la rinata **Grandslam** ha infatti annunciato la pubblicazione di una conversione dell'ennesimo successo cinematografico. Il gioco sarà diviso in cinque livelli intervallati da alcuni interessanti sottogiochi d'ingegno, aggiungo anche che la realizzazione è stata affidata ai ragazzi della **Tiertex**...

STORM



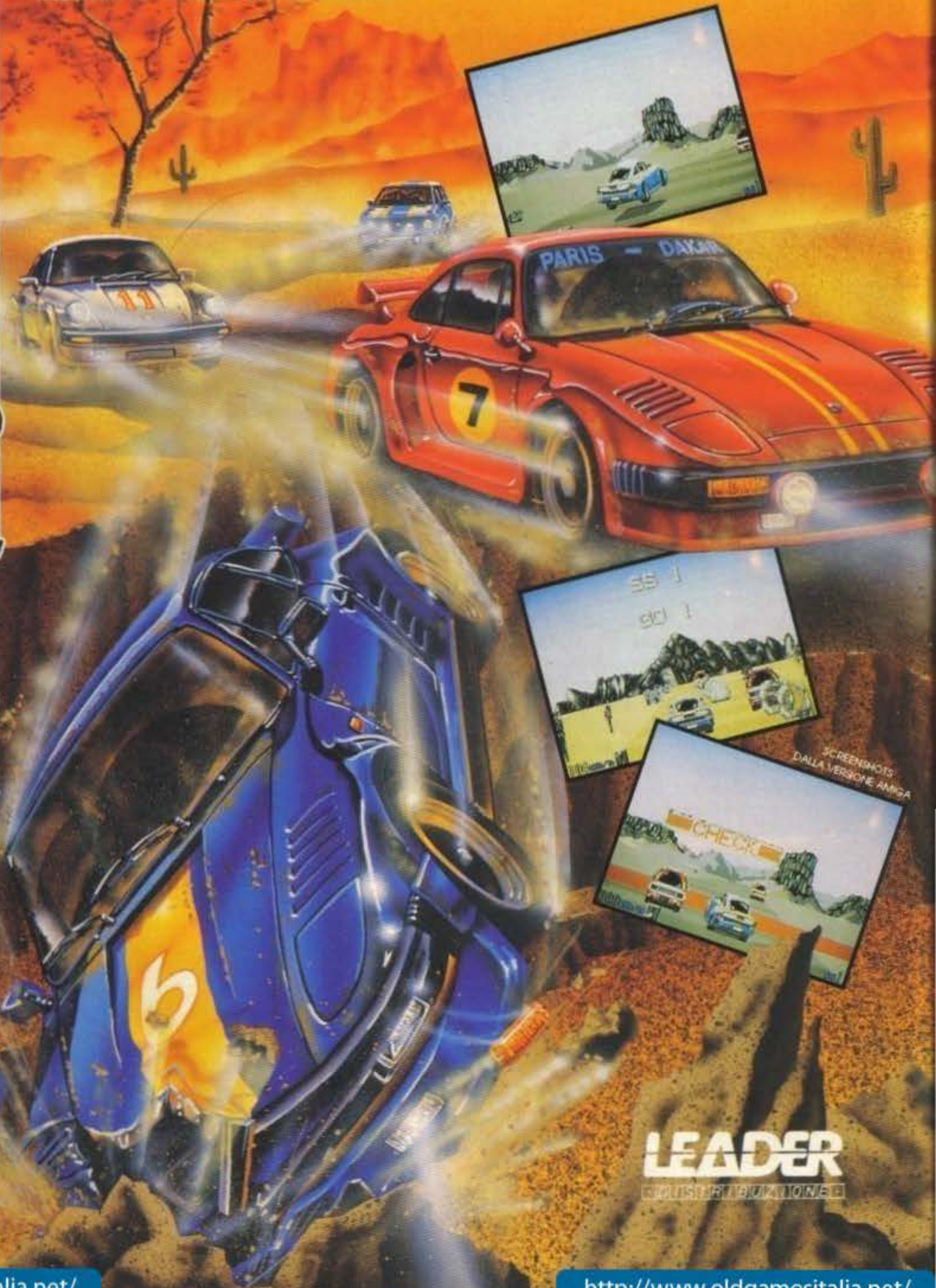
SALES CURVE

B T G R U N

"MANGIA L'ASFALTO!!" "QUALE ASFALTO?"

INGHODATO AL SEDILE DI GUIDA - IL MOTORE A TUTTO GAS E I PNEUMATICI INCOLLATI AL TERRENO - STAI PER IMBATTERTI NIENTEMENO CHE NELLE ENTUSIASMANTI SEI TAPPE DELLO SNERVANTE RALLY PARIGI-DAKAR

LA TUA AUTO E' PRONTA A FINIRE ANCHE ALL'INFERNO MA PER QUALIFICARTI DOVRAI DARE PROVA DELLA TUA ABILITA' DI PILOTA. GUIDATORI DELLA DOMENICA STATEVENE ALLA LARGA: QUESTA CORSA E' STRETTAMENTE RISERVATA AI PROFESSIONISTI DEL VOLANTE.



SCREENSHOTS
DALLA VERSIONE AMIGA

The Sales Curve Ltd,
50 Lombard Road,
London, SW11 3SU
Tel: (071) 585 3308.

The Sales Curve Ltd 1992.

LEADER
QUALITÀ IN DISTRIBUZIONE

BITMAP INCASINATISSIMI!

Avremmo voluto potervi presentarvi in questo stesso numero la recensione definitiva dell'ultima fatica, come sempre attesissima, targata Bitmap Bros. Purtroppo il lavoro ha subito un leggero rallentamento, costringendoci così a ripiegare sull'ormai consueta preview...

Potrei cominciare elencando tutti gli incredibili capolavori prodotti in questi ultimi anni dai BB, ma tutto sommato credo sia sufficiente ricordare gli ultimi due titoli (Gods e Magic Pockets) per far intendere anche ai meno preparati di che cosa, o meglio, di chi stiamo parlando.

Come già vi avevamo comunicato in uno degli scorsi numeri estivi, il nuovo gioco Renegade (etichetta nata attorno alle produzioni Bitmap) si chiama CHAOS ENGINE. Il gioco sarà logicamente incentrato su di un'azione dinamica particolarmente frenetica, per una struttura di base che, come si evince facilmente da due delle tre foto, ricorda abbastanza da vicino quella del leggendario Commando (o di uno dei suoi innumerevoli cloni), è però sulla terza immagine che bisogna prestare una maggiore attenzione. Intento primario di questo nuovo prodotto sarà



infatti quello di combinare opportunamente i requisiti fondamentali per uno sparatutto di grande livello con alcune, seppur rudimentali, componenti ruolistiche che permetteranno ad ognuno dei personaggi in gioco di evolvere la propria perso-

nalità e caratteristiche fisiche mediante l'acquisizione di punti esperienza o cose simili. L'avventura sarà ambientata in un'Inghilterra vittoriana calamitata da una terribile catastrofe (ulteriori informazioni al riguardo le rimandiamo alla recensione) che ha sconvolto il volto della vostra tranquilla calamità, al gioco potranno prendere parte tre contendenti, due dei quali, qualora foste a corto di amici con i quali affrontare l'avventura, saranno controllati direttamente dal computer. Aggiungo ancora



che il primo due livelli saranno ambientati in una tetra foresta e in un'inquinatissima area industriale, per proseguire poi verso i meandri di un gotico castello medioevale. Graficamente parlando non mi stancherò mai di dire come ormai tutti i giochi Bitmap si riconoscono lontani un miglio per gli ormai proverbiali metallici (a mio avviso stupendi) che caratterizzano come marchio personalizzante ogni loro realizzazione, come vi sarete già accorti anche Chaos Engine non fa eccezione, a meno di imprevedibili scherzi cromatici ad adulterare le fotografie allegate. Con questo ho ormai finito, non mi rimane che comunicarvi la data di uscita prevista (Amiga e St) per la fine di Marzo, con la versione PC che dovrebbe fare la sua comparsa in estate...

MAX

FASCINATION



HOTEL PELICAN - Key Biscayne - Miami



Una Torrida Vicenda d'Acqua, di Sabbia e di Sangue ...

Trovare le fiale di una droga afrodisiaca, rubate in un laboratorio : ecco la missione di Doralice durante il proprio scalo a Miami...

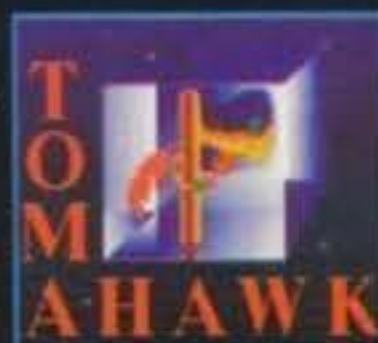


"SOLA SORRE" Coconut Grove Miami



1602 NE. 2nd AVE. - Bayside - Miami

*Atterraggio a Miami ...
la Temperatura è di 37,2° ...*



The multimedia generation

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

CTO.

Disponibile per PC 5.25", 3.5" Amiga, Atari ST, PC hard disk

POPULOUS II

TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS

*Gli DEI sono tornati.
E sta per scatenarsi un
PANDEMONIO !!!*

Disponibile per
AMIGA



ELECTRONIC ARTS®



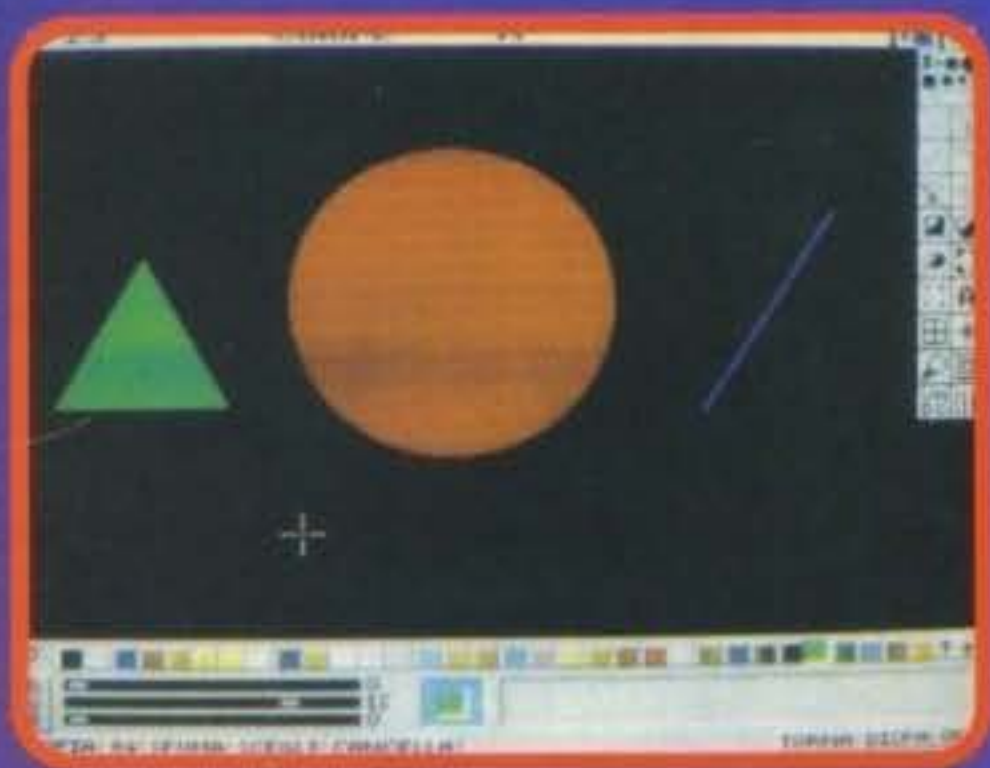
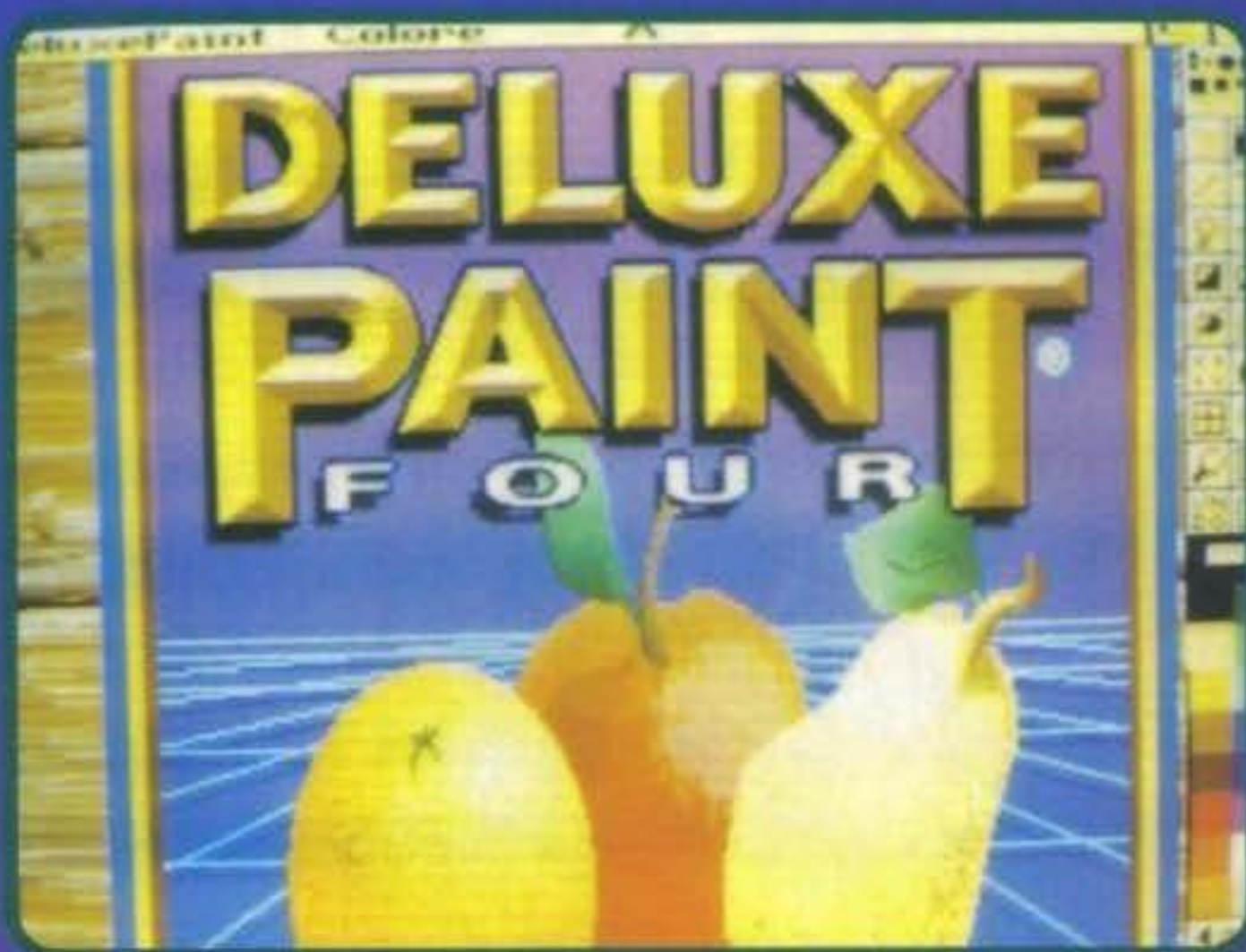
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

CTO



ELECTRONIC ARTS per Amiga

Il quarto appuntamento con Deluxe Paint ha buttato all'aria tutte le caratteristiche dei suoi predecessori; siamo di fronte a un programma che finalmente sfrutta tutte le grandi capacità grafiche di Amiga... e lo fa in italiano!



risoluzione (Lo-Res) sia in modo interlacciato e così, per esempio, al menu effetti di un disegno sono state aggiunte caratteristiche fondamentali come quella di trasparenza o

Altra importante innovazione è la tavola mixer dei colori, che vi consente di crearvi delle palette sfumate cliccando semplicemente sul primo e ultimo colore della serie. Così, se per esempio desiderate ottenere una sfumatura che

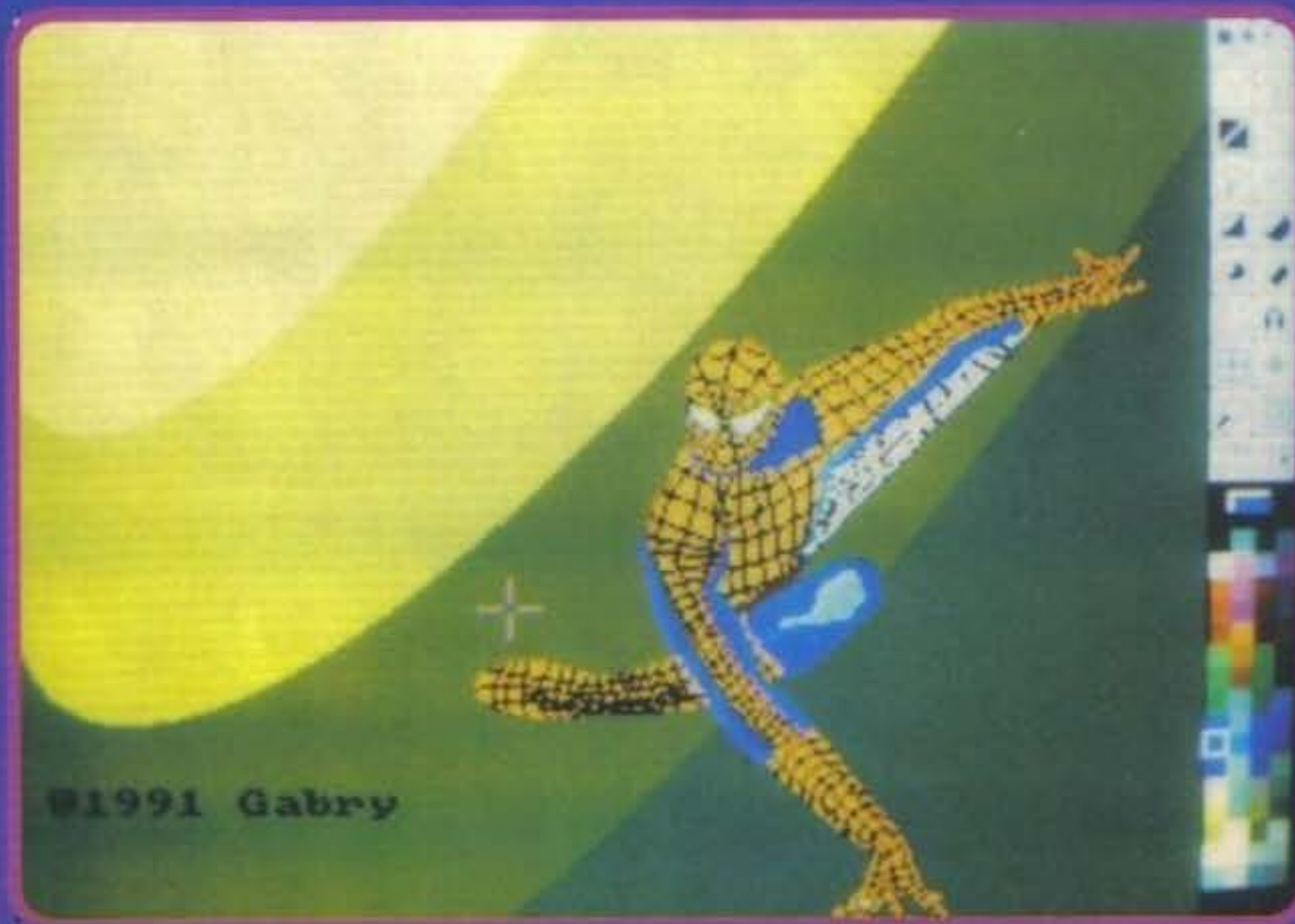
DELUXE PAINT 4

Io non so disegnare. Per niente. Però sono estremamente affascinato dal disegno e dai programmi che permettono questo su computer, e così mi sono avvicinato a Deluxe Paint più per amore dell'elettronica che per talento personale, ma non sono rimasto affatto deluso, semmai amareggiato per la mia incapacità cronica a disegnare la benché minima cosa.

A parte questo Deluxe Paint permette a tutti, ma dico proprio a tutti (me compreso!) di disegnare in modo perfetto e di animare le proprie creazioni con estrema semplicità. In questa versione, infatti, sono state implementate delle caratteristiche tipiche di Deluxe Video che permettono di muovere gli oggetti (pennelli o brushes, come volete voi) in modo molto semplice e preciso. Ma la grande caratteristica di Deluxe Paint IV è la possibilità di creare disegni in modo HAM, ovvero Hold And Modify, che è il sistema che vi consente di utilizzare contemporaneamente tutti i 4096 colori disponibili su Amiga. Lo potrete utilizzare sia in bassa

di processo dei colori. Il vetro sembrerà più vetro, l'acqua più acqua, eccetera. Ogni disegno acquisterà così sfumature molto più precise e attinenti alla realtà.

vada dal rosso al blu passando per trentadue colori, vi basterà premere una volta sul rosso e una volta sul blu e selezionare il numero dei passaggi per



ottenere la vostra palette.

Anche per quanto riguarda il disegno normale sono state aggiunte delle importanti caratteristiche: vari metodi di riempimento, compreso quello che consente di decidere un punto di luce (per trasformare un cerchio in una sfera), la possibilità di utilizzare un "antialias" che permette di eliminare l'antiestetica seghettatura delle circonferenze e delle rette diagonali, l'overscan a tutta pagina per disegnare con formati più grandi dello schermo.

Altre modifiche sono state aggiunte al menu del ciclo dei colori (un ottimo modo per creare animazioni) dove per esempio potrete avere in palette due colori uguali, ad esempio due gialli, e fare in modo che uno solo di questi sia ciclico, e l'altro no. Potrete anche miscelare i colori fra di loro (è una funzione efficacissima in HAM) e spargerli sul vostro disegno (un po' come passare uno straccio umido su un dipinto fresco realizzato a tempera o ad acquarello) o caricare direttamente le immagini ILM a 256 colori dei files PC. Anche nel menu pennelli sono state fatte delle modifiche, la più eclatante delle quali è la possibilità di trasformare un pennello in un altro passando per un certo numero di frames, di celle, e ottenere così automaticamente l'animazione di un oggetto. Ad esempio, se disegnate un uovo e una gallina, potrete trasformare il primo nella seconda in modo automatico. Straordinario!

Un'altra grande innovazione, comunque, riguarda il sistema di animazione che Deluxe Paint IV utilizza. Per prima cosa infatti è stata inserita una barra di gestione dell'animazione che permette di esaminare il proprio lavoro frame by frame o in modo continuo, esattamente come se aveste in mano il telecomando del videoregistratore. Poi potrete memorizzare la sequenza animata solo come tale, e quindi sostituire in un secondo tempo i pen-

nelli in movimento. Così, una volta concepita e creata la struttura di un'animazione, la potrete utilizzare per scene e immagini differenti (esattamente come l'impaginazione di un foglio, che in un word processor

può essere memorizzata indipendentemente dal testo). E ancora è stata introdotta la tavola luminosa che vi consente di disegnare col sistema che la Disney ha definito a "buccia di cipolla", cioè in modo da visualizzare sotto la tavola che state disegnando, le due tavo-

appieno tutte le caratteristiche di questa macchina straordinaria. Supporta tutti i formati video, interlacciati e non, 320x256 o 640x256, overscan, NTSC e PAL, palette da 2 a 64 colori, oppure HAM a 4096 colori.

Se siete curiosi di entrare subito nel



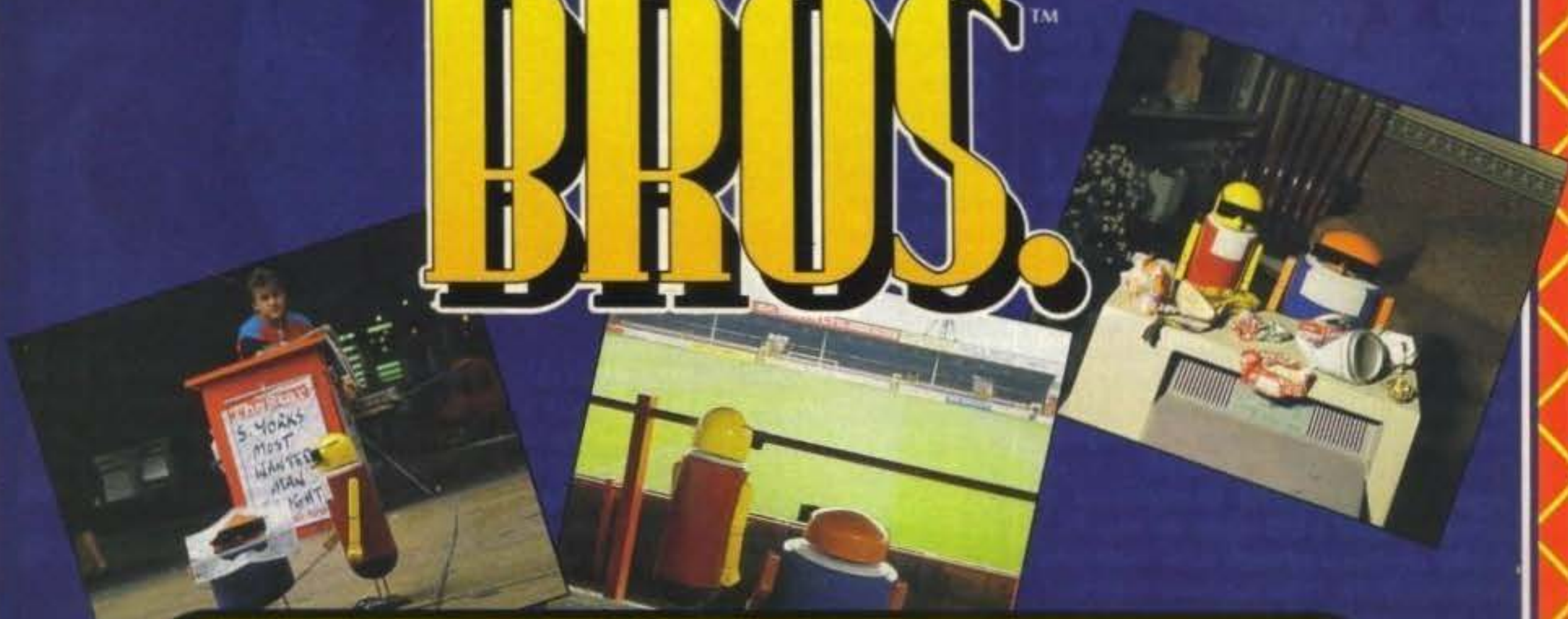
le precedenti a questa, in modo da avere animazioni molto più accurate e precise.

In somma, Deluxe Paint IV è una vera rivoluzione per quanto riguarda la grafica su Amiga e sfrutta

il mondo di Deluxe Paint IV provate a caricare dal cassetto Anim del dischetto incluso nella confezione, l'animazione denominata The Tour, e vi accorgete di quante cose è possibile ottenere con questa nuova fatica dell'Electronic Arts. Un encomio particolare va comunque alla traduzione del manuale e dei comandi nel menu del programma che è decisamente ben fatta e utilissima per chi ha poca dimestichezza con l'inglese. Un programma da non perdere, per gli appassionati di disegno e non.

Stefano Gallarini

BONANZA BROS.™



MA CHI DIAVOLO SONO?

NE SAPETE QUALCOSA DI PIU'?

MOBO E ROBO (MOBO E' QUELLO BELLO) SONO I FURFANTI PIU' SFACCIATI CHE VI SIA MAI CAPITATO DI INCONTRARE. SVALIGIANO BANCHE, MUSEI, ED IGNARI VIDEOGIOCATORI DEL LORO EQUILIBRIO MENTALE. SONO IN MISSIONE CHIEDI LORO PERCHE PORTANO OCCHIALI SCURI E TI RISPONDERANNO... "IL NOSTRO FUTURO E COSI' LUMINOSO CHE NON POSSIAMO PROPRIO FARE A MENO DEGLI OCCHIALI DA SOLE!"

SEGA
ARCADE HITS
MARKETED BY

U.S. GOLD

Dopo quasi dieci anni dalla comparsa nelle sale giochi, approdano finalmente sui nostri personal computer i giochi laser, e Dragon's Lair conosce una nuova giovinezza.

Da dove si comincia, ragazzi? Dalla storia del laser game? No, basta! Ve l'ho già raccontata centinaia di volte. Dirò solo a quei tre o quattro ignoranti in materia che per laser game si intende parlare di quei film, spesso a cartoni animati, riprodotti su videodischi che vengono gestiti dal computer e nei quali il giocatore può in un certo modo interagire.

Ovvio che per poter giocare a questo genere di giochi dovrete avere: un computer, un lettore di videodischi, un'interfaccia che permette al pc di comunicare col lettore, un videodisco dove sono riprodotti suoni e immagini del gioco e il dischetto con il software che gestisce il tutto. La tedesca Software Corner ha pensato bene di acquistare i diritti di questi giochi e di creare per ognuna delle tre macchine più importanti in commercio (Amiga, PC ed ST) un'interfaccia per gestire il

mento di software e un trait-d'union fra la Casa produttrice e l'Italia (per informazioni precise sull'acquisto, cercate l'indirizzo e i numeri di telefono nelle pagine della rivista).

Ma veniamo alle caratteristiche tecniche di questo nuovo sistema ludico. Per prima cosa dovrete acquistare un lettore di videodischi Pioneer modello CLD-1600 (se lo acquistate alla Newel avrete anche l'interfaccia per il vostro computer e

Ecco in primo piano il lettore di videodischi Pioneer. Sulla destra notate il telecomando e a sinistra il videodisco con memorizzato Dragon's Lair.



uno scherzo. Purtroppo, oggi come oggi, non potrete però sovrapporre le immagini del computer a quelle del videodisco e quindi per vedere per esempio il vo-

UN'INTERFACCIA, ED E' SUBITO LASER GAME!

videodisco e il software necessario a farlo funzionare, e così oggi potrete portare a casa il fascino di Dragon's Lair (tanto per citare il titolo più famoso, e anche il primo, della storia dei laser game) con una cifra modestissima: un milione e trecentomila lire circa, o molto, ma molto meno se possedete già il lettore di videodischi.

A importare tutto in Italia, e ad avere quindi l'esclusiva della vendita dei giochi e delle interfacce, ci ha pensato la Newel di Milano, una delle primissime società milanesi nate per vendere prodotti hardware e software al pubblico, e questo garantisce un costante aggiorna-

mento di software e un trait-d'union fra la Casa produttrice e l'Italia (per informazioni precise sull'acquisto, cercate l'indirizzo e i numeri di telefono nelle pagine della rivista). Ma veniamo alle caratteristiche tecniche di questo nuovo sistema ludico. Per prima cosa dovrete acquistare un lettore di videodischi Pioneer modello CLD-1600 (se lo acquistate alla Newel avrete anche l'interfaccia per il vostro computer e

mento di software e un trait-d'union fra la Casa produttrice e l'Italia (per informazioni precise sull'acquisto, cercate l'indirizzo e i numeri di telefono nelle pagine della rivista). Ma veniamo alle caratteristiche tecniche di questo nuovo sistema ludico. Per prima cosa dovrete acquistare un lettore di videodischi Pioneer modello CLD-1600 (se lo acquistate alla Newel avrete anche l'interfaccia per il vostro computer e

mento di software e un trait-d'union fra la Casa produttrice e l'Italia (per informazioni precise sull'acquisto, cercate l'indirizzo e i numeri di telefono nelle pagine della rivista). Ma veniamo alle caratteristiche tecniche di questo nuovo sistema ludico. Per prima cosa dovrete acquistare un lettore di videodischi Pioneer modello CLD-1600 (se lo acquistate alla Newel avrete anche l'interfaccia per il vostro computer e

Di Stefano Gallarini

stro punteggio, dovrete avere il computer collegato al monitor solito e il lettore di videodischi collegato a un televisore o a un altro monitor. Se proprio non disponete delle due cose (anche perché per giocare a Dragon's Lair, per esempio, non è per niente necessario osservare il monitor del computer, perché il punteggio non è certo fondamentale in questo genere di giochi) potrete sempre collegare entrambi allo stesso monitor switchando fra immagini del videodisco e immagini del computer. Una versione futura del software, però, vi permetterà di collegare il tutto a un genlock, così da poter sovrapporre alle immagini del videodisco quelle del computer. Mach 3, o Firefox che dir si voglia, ne è un esempio.

Io ho potuto provare la versione Amiga e la versione PC di questa interfaccia, e devo dire che funziona perfettamente, così come funziona perfettamente il lettore di videodischi in questione che, pur avendo un prezzo contenuto, è veloce e preciso nel suo funzionamento. I giochi disponibili, per ora, sono due: Dragon's Lair e Thayer's Quest, ma alla fine di gennaio sarà pronto anche Space Ace. A questo seguirà Super Don Chixotte, Thayer's Quest II, Voyage In The New World, Orpheus, e tanti, tanti altri, al ritmo (a detta loro e di Flavio Carmignani, che segue i rapporti fra Germania e Italia) di un gioco ogni due mesi circa. Speriamo in bene. Intanto io resto fra le braccia di Daphne, che, mossa dopo mossa, sono riuscito a liberare. Smack!



Queste sono le due interfacce. Quella nera è l'interfaccia a raggi infrarossi che si collega al PC (ne è prevista, comunque, anche una in versione Amiga), mentre l'altra è quella Amiga.

Dragon's Lair e Thayer's Quest sono i primi due videodischi che potrete

acquistare insieme all'interfaccia e al lettore. Vediamo di cosa si tratta.



♥ DRAGON'S LAIR E THAYER'S QUEST ♥

I primi due videogiochi laser da portare a casa!

Dragon's Lair consiste in un cartone animato disegnato da Don Bluth, uno dei più bravi e intelligenti animatori di casa Disney che nel 1982 lasciò la grande Società statunitense per mettersi in proprio a sperimentare le proprie idee (che evidentemente non coincidevano

con quelle disneyane). Dalle sue mani (e in alcuni casi per regia di un nome del calibro di Steven Spielberg) sono usciti film come Fievel Sbar-



ca in America, Fievel Conquista il West, Brisby e il Segreto di Nim, Tutti i Cani Vanno in Paradiso e Alla Ricerca Della Valle Incantata. Tutti lungometraggi di grande valore artistico, animati con una cura senz'altro disneyana e diretti da una mano espertissima.

Don Bluth fu il primo a voler sperimentare la tecnica del videodisco su di un gioco e, insieme a un collaboratore, decise di creare Dragon's Lair. Si trattava (e si tratta) sostanzialmente di un lungo cartone animato dove un personaggio eroico rispondente al nome di Dirk, per amore della sua bella principessa rapita

(Daphne), si trova a dover affrontare una serie di situazioni dalle quali uscirà vivo soltanto usando l'astuzia e la spada.

Il concetto di gioco è semplice: durante il cartone animato il nostro eroe si trova davanti a una sola possibilità di salvezza (ad esempio, mentre gli sta crollando il soffitto, ai suoi piedi si spezza il pavimento, e solo davanti a lui sembra non esserci pericolo) ed è in quel momento che il giocatore deve prendere una decisione che consiste nel muoversi a destra, sinistra, avanti o indietro o usare la spada. Se il giocatore compie la mossa giusta il cartone animato prosegue, altrimenti, in relazione alla mossa scelta, il computer comunicherà al lettore la nuova sequenza da trasmettere e vedrete il vostro eroe perire miseramente.

Certo, una volta imparate a memoria le mosse giuste e i tempi esatti in cui darle (perché non dovrete mai essere troppo precipitosi o ritardatari) non avrete più nulla da imparare, ma il cartone animato è così bello che ci rigiocherete un sacco di volte.

Nella versione da bar udivate un beep ogni volta che facevate la mossa giusta, perché così eravate sicuri che

momento sta volando, ma se vi spostate in una qualunque direzione vi brucerete vivi, perché intorno ai vostri piedi c'è del fuoco (questo nella versione originale) nella versione da casa, invece, morirete sempre trafitti dall'oggetto, sia che vi spostiate, sia che rimaniate fermi

alla bontà dei popoli per dominare il mondo. Il vostro compito è quello di attraversare tutti e cinque i Paesi della vostra terra per recuperare i cinque pezzi in questione utilizzando le parole magiche che avete a disposizione e gli oggetti che mano a mano troverete

sulla vostra strada. Alcuni oggetti li potrete avere senza troppe difficoltà, altri li conquisterete solo dando in cambio qualcosa a qualcuno o utilizzando qualche parola magica.

Come in tutte le avventure potrete salvare la situazione per riprenderla in un secondo tempo e, quando lo desiderate, potrete vedere gli oggetti che avete nel vostro inventario. Thayer's Quest è veramente ben concepito, e vi spiego perché. Se per esempio vi impossessate di un oggetto che fa parte della scena, per esempio la Black Mace nel Castello di Cristallo, se



il computer l'aveva ricevuta, mentre udivate un beep nel caso la mossa scelta da voi fosse sbagliata o fuori tempo, in questa versione "casalinga" nessun beep sonoro vi avvertirà della qualità della vostra mossa, e questo rende le cose un po' più longeve, anche se indubbiamente più difficili.

Rispetto alla versione da bar, questa da casa ha una sequenza finale più facile, perché le mosse da fare sono soltanto 6 (mi chiedo perché non metterle tutte), mentre quasi tutte le altre scene devono essere risolte utilizzando le stesse mosse dell'originale.

L'unica pecca di questa versione (che i fanatici come me troveranno insopportabile) è che per ogni mossa viene considerata solo un tipo di morte, indipendentemente dall'errore che avete fatto, e questo non vi permette di vedere tutte le scene delle morti, creando così qualche incongruenza. Per essere più preciso vi faccio un esempio: nella stanza del muro dovrete portare Dirk avanti per farlo saltare fuori dal buco che si sta chiudendo. Nella versione originale possono avvenire due cose: se saltate troppo tardi o sbagliate la direzione vi ritroverete imprigionati nella stanza bloccati per un piede, mentre se non fate niente o usate la spada, Dirk resta imprigionato nella stanza e un gas lo uccide. In questa versione, invece, Dirk resterà sempre e solo incastrato. Oppure, nella stanza del fabbro (quella con la lancia, la freccia e la mazza che volano) se voi non date in tempo il colpo di spada, verrete trafitti da ciò che in quel

(a meno che, ovviamente, non facciate la mossa giusta).

Insomma, a parte queste quisquiglie, che comunque non influiscono sul buon funzionamento e andamento del gioco, in questa versione dovrete affrontare in ordine tutte le 36 stanze prima di accedere a quella del drago, esattamente come avveniva nella versione originale (che potevate giocare in Inghilterra o in America, e non in Italia perché qui da noi venne modificata), e di queste 36 stanze 8 sono mostrate due volte in modo

specchiato. Insomma, a casa ritroverete finalmente il fascino del re ranocchio, della stanza del trono elettrico, quella dei pipistrelli, quella del ponte che crolla e tutte le altre (uomini di lava compresi), e avrete dieci vite per portare a conclusione tutta l'avventura. Diverimento assicurato.

THAYER'S QUEST

Eccoci di fronte a un'avventura invece molto diversa da quella precedente. Anche questa volta si tratta di un cartone animato interattivo (anche se non del calibro di un artista come Don Bluth), ma il principio è quello di un libro game. Questo significa che in determinati punti del gioco l'azione si ferma e lascia spazio a un menu nel quale compaiono varie opzioni che consistono nel prendere una determinata direzione o usare un determinato oggetto, esattamente come accade appunto in un normale libro game.

La storia di Thayer consiste in una ricerca di cinque pezzi che uniti compongono un talismano magico che da solo potrà sconfiggere Sorcebal, un mago cattivissimo fratello del buonissimo Quoid che, per invidia verso il parente, ha deciso di porre fine

tornate nello stesso luogo la mazza non c'è più. In più, utilizzando l'audio solo di destra o solo di sinistra, le stesse scene hanno un sonoro differente e quindi se ripassate per una certa scena, vedrete le stesse immagini ma udirete cose differenti. Per esempio, quando passeggiate per Glendoe incontrerete un ometto che chiede la carità al quale chiederete informazioni varie. Se ripassate per quella strada, l'ometto vi saluterà con un "Hello Friend" e vi dirà altre cose, proprio come se vi conoscesse già!

L'audio è fondamentale in questo gioco perché ogni cosa che vi viene detta contiene un'informazione utilissima a risolvere i vari enigmi che trovate sparsi per l'avventura, un'avventura che dura ben un'ora, poiché il gioco occupa entrambe le facciate del videodisco. Se vi piacciono i libri game, questo genere di giochi fa per voi, decisamente, perché uniscono al fascino dell'avventura le immagini e il sonoro di un vero e proprio cartone animato, dove non mancano di certo i momenti di suspense e quelli in cui bisogna prendere una decisione velocissima, altrimenti si muore. In più, una volta risolto, lo potrete rigiocare, poiché molti enigmi si risolvono in modo diversi, e la storia assume così percorsi differenti.

Se avete il sistema laser non perdetevi questo titolo, che però ha una pecca: il gioco non finisce, e dovrete aspettare Thayer's Quest II per poterlo portare a termine.

Stefano Gallarini



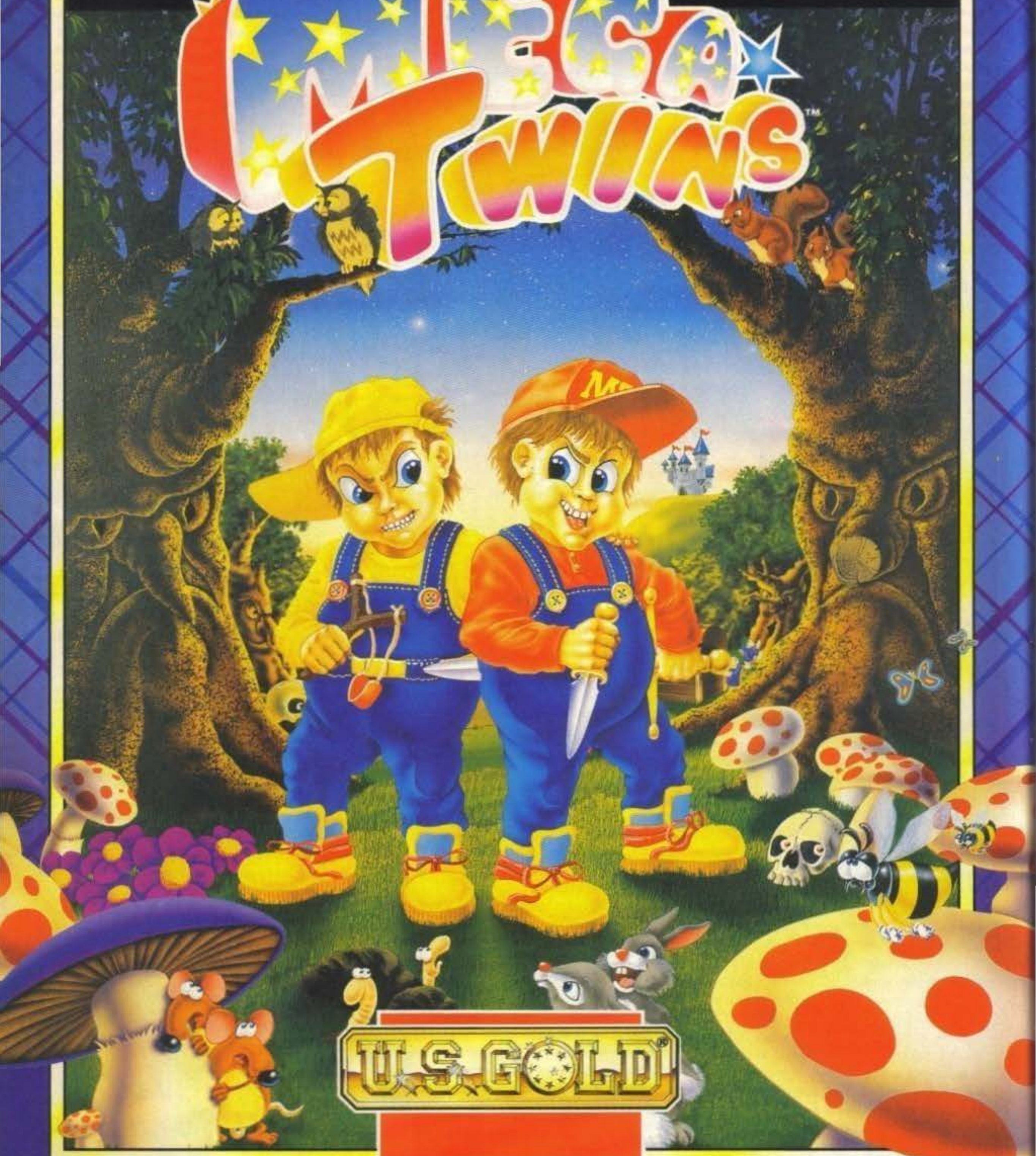
<http://www.oldgamesitalia.net/>

ampati all'ira di un malvagio Signore della Guerra e improvvisatisi guerrieri i nostri eroi affrontano 6 livelli di azione incalzante. La loro missione? Trovare gli occhi di un drago e salvare il loro regno dall'eterna schiavitù.

LE PERIPEZIE
DI DUE
PESTIFERI
GEMELLI

CAPCOM
USA

MARIO TWINNS™



U.S. GOLD

RADDOPPIA IL DIVERTIMENTO
RADDOPPIANO I GUAI!

LEADER
DISTRIBUZIONE

<http://www.oldgamesitalia.net/>

ed trademark
J.S. Gold Ltd.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA: LEADER DIST

<http://www.oldgamesitalia.net/>



ABRUZZO:

LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CALABRIA:

COSENZA - COMPUTER POINT C.so Italia 111
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO FRANCESCO - P.zza Castello

CAMPANIA:

AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 21/B
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - OORINO Via Larga Lala 22 A/B
PORTICI (NA) - ELETTRONICA SOEGNO Via della Libertà 269/271
SALERNO - COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65

EMILIA ROMAGNA:

BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Muni 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
CESENA (FO) - L'ASTEROIDE Corso Cavour 155
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Mattei 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLÌ - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marie 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marzù 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo Parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRILU:

TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Padoa Reù 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

LAZIO:

LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Ciadini 8/10
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Matteucci 10/A, 10/E
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSCOLOPI P.le Junio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostense 186
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza del Caduti 12

LIIGURIA:

GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via delle Casacce 14/16/18
GENOVA PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pogli 57/R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA C.so Europa
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Licelli 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI Ponente (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:

ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Brosetta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gaviana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Grutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Carlo Pirelli 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.della Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 63
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimosa 65
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO V.le Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMENIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIADANA (MN) - A.T.E. INFORMATICA II P.zza Saragat 8
VIMODRONE (MI) - PROXIMA (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

MARCHE:

ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orsini 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45

JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5

MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spaiato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

PIEMONTE:

ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertoldo 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIÈ (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
COLLENO (TO) - HI-FI CLUB C.so Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scialise 5

PUGLIA:

BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:

CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavour 21 B/C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Cristiano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
SASSARI - LIBRERIA MESSAGGERIE SARDE P.zza Castello 11
SASSARI - VIDEO GAMES Via del Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 P.zza Azurri 12

SICILIA:

CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Cantora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Cantora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scialisa 2
PALERMO - HOME COMPUTER V.le della Api 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Benvignone 65
PALERMO - M.M.P. Via Simone Corleo 6
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1

TOSCANA:

AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Cenestelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 38
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via San Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 96
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

TRENTINO ALTO ADIGE:

BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:

FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Taddei 76

VALLE D'AOSTA:

AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

VENETO:

CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Roscini 18
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - COMPUTER POINT Via Bissuola 52
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Olignan 6
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VERONA - PERSONAL WARE V.leo Votto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/B

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

US GOLD per Amiga , Atari St L. 49.900

Primo livello: tum, tum, trrrr trrrr, aaaargh, bang, ouch, boom. Secondo livello: come il primo ma con più morti. Terzo livello: simile al secondo ma con un maggior numero di sparatorie ed esplosioni. Quarto livello: più sanguinoso e violento dei primi tre livelli messi insieme... Cosa? Di che gioco stiamo parlando? Non ci possono esser dubbi; quando è pieno di gente da uccidere e non c'è di mezzo Schwarzenegger, può essere solo opera del Padrino...



Dopo l'uscita del terzo capitolo della trilogia del Padrino, non ci potevamo non aspettare una rapida conversione da parte della US Gold (per fortuna (... o per sfortuna?), hanno condensato tutte e tre le puntate in un gioco solo...). Come sicuramente tutti sapete la trama dei suddetti film è integralmente centrata sulle grottesche vicende della mafiosa famiglia Corleone alle prese col tentativo d'ottenere il controllo assoluto sul clan avversari, potendo così dominare a proprio piacimento tutti i traffici illeciti cittadini. Vicenda cinematografica a parte, in questa versione per computer la Us Gold non ha seguito molto da vicino gli avvenimenti della saga, preferendo recuperare soltanto le scene più violente e distruttive dei vari episodi, in modo da ottenere un arcade adventure (ma dovrei chiamarlo shoot'em up) in cui lo scopo principale è praticamente quello di far fuori qualsiasi personaggio sospetto che incontriate, evitando magari di terminare (ndSchwarzy) i poveri innocenti

The Godfather

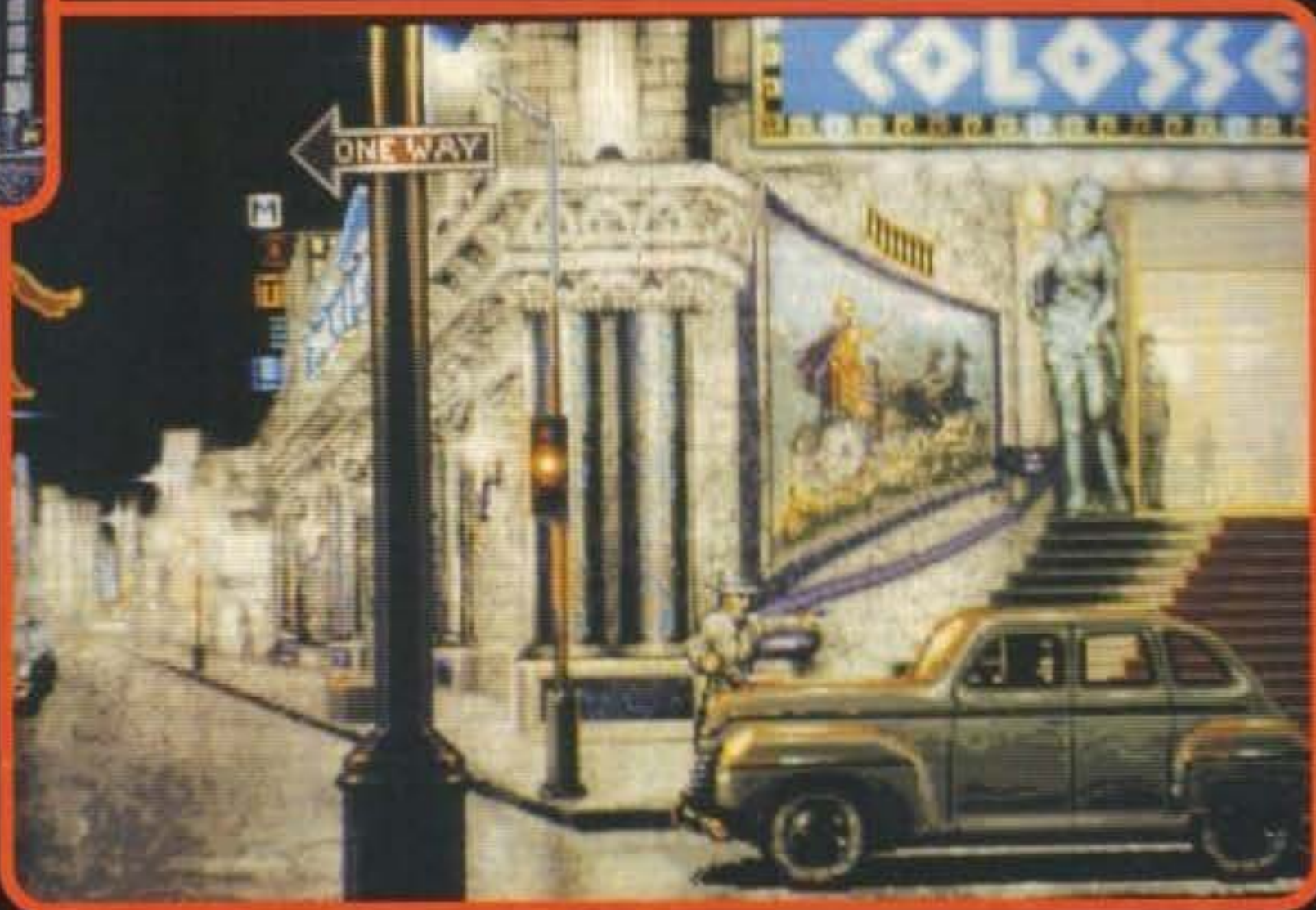


vista lateralmente, con la vostra mezzacalzetta (niente di personale Gianca!) al centro dello schermo, sarete impegnati a "manovrare" il vostro baffuto personaggio (la scelta del ver-

bo è motivata dalla penosa padronanza via joystick, che ne rende estremamente difficile il controllo) lungo buie e desolate stradine di periferia, stando attenti ad evitare i numerosi colpi che immancabilmen-

che camminano per strada.

Il gioco si apre sulla New York degli anni '30 e qui dovrete impersonare un mafiosetto alle prime armi voglioso di mostrare (... Ok, per questa volta niente note, ndMax) ai propri superiori tutte le sue potenzialità, eliminando senza pietà i rivali che vi capitano vicino; questo primo livello, come tutti gli altri del resto, è suddiviso in due distinte scene arcade: vi troverete prima ad affrontare lungo la strada una massa di pericolosi criminali dal grilletto facile, e poi a dover sbaragliare una guarnigione intera nascosta sotto ai banconi dei bar, quindi nelle sale del casinò e poi persino dietro ai seggioloni del barbiere (ne ho visti uscire fino a dieci per ogni seggiola!). Nella prima fase, che è

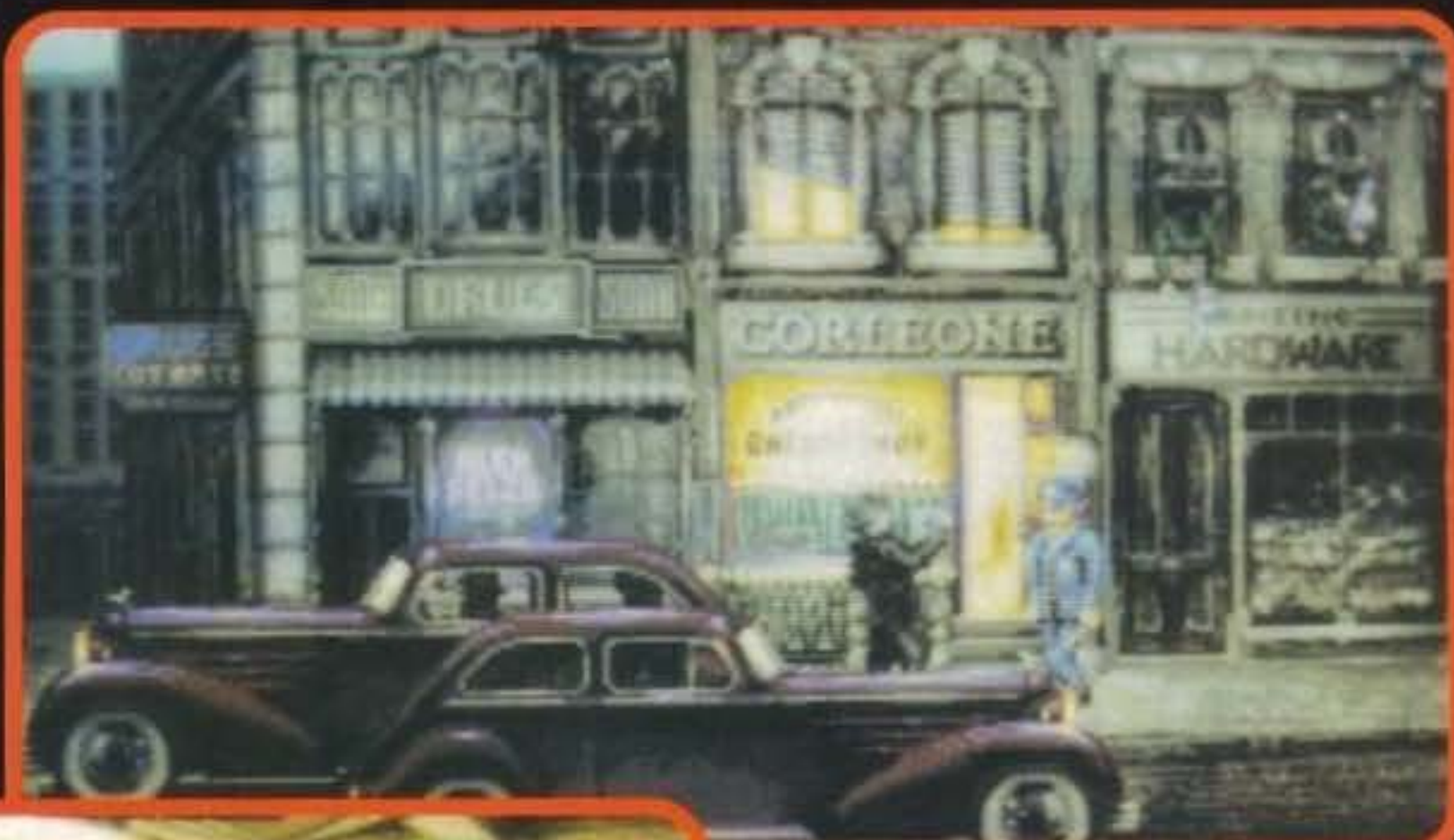


te vi verranno sparati addosso e cercando di uccidere il maggior numero di mafiosi che incontrerete per strada o che si affacciano dalle finestre; alla fine di ogni strada (On every street...) dovrete affrontare il solito "mostro di fine livello", che è normalmente un tipaccio armato fino ai denti capace di resistere ad un maggior numero di colpi. Per rendere il tutto più difficile potrà anche capitarvi d'incontrare sui marciapiedi (per favore, un minimo di contegno! NdMax) qualche povero innocente (vecchiette, donne con la carrozzina, poliziotti, etc.) che dovrete desistere dall'uccidere (per quanto la tentazione sia forte), poiché la partita avrà inesorabilmente termine sia quando riceverete troppi colpi (con una

musichetta tetra ed una bella lapide mortuaria), sia, appunto, eliminando un eccessivo numero di passanti, poiché perdereste così il vostro onore, venendo di conseguenza radiati dalla vostra stessa famiglia. Nella seconda parte di ogni livello dovrete invece affrontare

la sopraccitata guarnigione di manigoldi in diversi combattimenti, tutti visti in prospettiva soggettiva, muovendo l'incontrollabile cursore per lo schermo e sparando prima di essere sparato (bella filosofia, vero?); queste scene, che vantano la grafica meravigliosa da voi sicuramente già notata, rappresentano sicuramente la parte più accattivante e meglio programmata del gioco, ma il cattivo controllo rende spesso difficile centrare i pur grossi sprites che vi fronteggeranno.

La grafica, il sonoro, l'ambientazione ed i diversi nemici che dovrete affrontare cambiano da livello a livello; così, dopo l'iniziale massacro per le vie di New York e le varie sparatorie nel bar e dal barbiere, verrete trasportati spaziotemporalmente alla Las Vegas degli anni '50, dove dovrete vendicarvi della distruzione di uno dei vostri locali da parte della solita famiglia rivale; il terzo livello vi vedrà a Cuba poco prima della rivoluzione, ed anche qui dovrete aprirvi la strada a suon di revolver tra la feccia mafiosa locale, fino ad arrivare alla villa di un fetido spacciatore di droga che dovrete convincere con le cattive che col "Godfaser" appunto non si scherza (aaaah!!!); fatto anche questo, vi troverete miracolosamente negli anni '70, tra i popolati moli di una darsena privata di Miami, dove, tra pallottole e lussuosissimi yacht, avrete modo di divertirvi nell'affon-



dare il pannello di uno dei tanti nemici della famiglia (il nemico però lo affondate nel cemento). Finalmente, dopo tante sparatorie, sangue, budella, etc. etc., vi troverete negli anni '80 in una tranquilla cittadella americana; qui si sono riuniti tutti i capi della mafia per decidere sulla possibilità di una tregua, quando improvvisamente un gruppo di esaltati in elicottero decide di bussare alla porta di casa con un paio di



M60; voi, eroi incontrastati, cecchini infallibili, tesserati del WWF e indiscussi paladini della giustizia (beh, in senso lato...) vi troverete ad affrontare gli intrusi per salvare la vita alla massa di Don: se ce la farete, riuscirete a stabilire questa sudata tregua e a diventare Boss della vostra famiglia, ma se doveste perdere... Ah, ah, ah (No Alpitour?) per la mafia infatti non c'è posto per i perdenti! (E a voi che ve ne frega? Tanto siete morti!).

LUKE



Cari lettori, ci troviamo indubbiamente di fronte al tipico gioco mancato: se dovessimo giudicare soltanto la grafica ed il sonoro, potremo dire di aver d'avanti un prodotto eccezionale, ma purtroppo vi basterà prendere in mano il joystick per capire come stanno veramente le cose; infatti il controllo sul vostro personaggio è a dir poco peccaminoso: è praticamente impossibile evitare certi colpi ed è alquanto scomodo colpire i nemici a causa del cattivo sistema di movimento e dell'incredibile lentezza con cui muovete il panzuto mafioso per lo schermo. Di conseguenza il gioco si trasforma in un massacro unico e casuale, in una specie di "Padrocop" per intenderci, in cui difficilmente distinguerete i buoni dai cattivi, in cui i pochi nemici eliminati li avrete uccisi per un colpo di fortuna e, come tocco tragico, in cui le povere vittime saranno sempre e solo le donne con le carrozzine (La carrozzina... Il montaggio analogico... L'occhio della madre...): se almeno si potesse sparare alle rondini...

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:



GLOBALE
78%

<http://www.oldgamesitalia.net/>

GEOWORKS ENSEMBLE™

A GRAPHICAL ENVIRONMENT AND PRODUCTIVITY APPLICATIONS

L. 299.000
Iva inclusa

PER SCRIVERE

UN GRAN
BELL'INSIEME
DI PROGRAMMI
PER TUTTI I PC

(MICRO & PERSONAL COMPUTER)

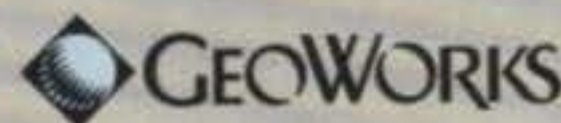
PER DISEGNARE

PER ARCHIVIARE



**Veloce, facile da usare,
alla portata di tutti:
principianti ed esperti.**

Funziona su tutti i PC, nessuno escluso.



Per ulteriori informazioni rivolgersi a: LEADER PC LINE
Via G. Mazzini, 12 21020 Casciago (Va) Tel. 0332/228050

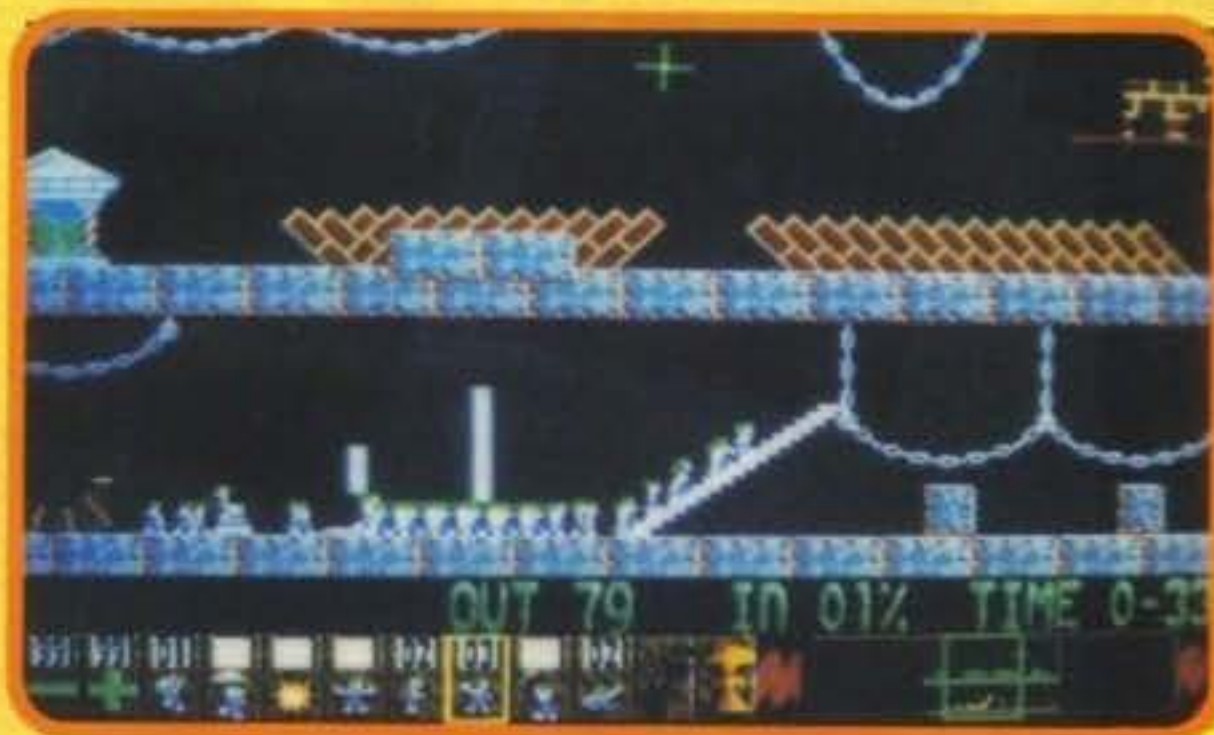
<http://www.oldgamesitalia.net/>

<http://www.oldgamesitalia.net/>

© 1990 GeoWorks, GeoWorks Ensemble, GeoWrites, GeoDraw, GeoPlanner, GeoManager sono trademark della GeoWorks Inc.

Dutch and Dutch - Foto Lavit

PSYGNOSIS per Amiga L. 49.900, Atari St, Pc L. 49.900



Riconobbi immediatamente l'inconfondibile sagoma che avanzava goffamente nella nostra direzione, l'eco del loro buffo urlo di battaglia già si levava in lontananza mentre una moltitudine di ordinatissimi Lemmings stava per inondare nuovamente i nostri monitor, come ci saremmo salvati questa volta?

GAMES machine

STAR PLAYER

OH NO! MORE Lemmings™

Rieccoli dunque qui con noi; e anche questa volta sono tanti, tantissimi, non si fermano mai davanti a nulla, avanzano irrefrenabilmente fino a quando l'impatto con un ostacolo non gli



caramelle balsamiche Lemmings si sentono nella gola e anche nel naso... Leggere attentamente le avvertenze e le modalità d'uso... Non è un medicinale, non può indurre sonnolenza. "O vai in Lemmings o vai in bianco!" (Anche se vi devo doverosamente avvisare come in entrambi i casi sarà questo il colore delle vostre notti.. insonni!). MAX

suggerisce d'invertire la direzione del loro moto perpetuo, oppure fino ad un'ingloriosa scomparsa dalla scena che gli vedrà comunque nuovamente protagonisti di una processione che non sembra avere fine, tutto questo procedendo rigorosamente in fila indiana come uno sterminato drappello d'ingenui giapponesini in cerca di una soluzione definitiva al loro problema vitale. Problema che gli costringe a muoversi in continuazione, da un'ambientazione all'altra cercando di mettere oculatamente a frutto ognuna delle loro abilità caratteristiche messe a punto in anni di dura lotta per la sopravvivenza... Detto questo non mi sembra comunque il caso di approfondire ulteriormente una simile descrizione di un gioco che è ormai diventato un vero e proprio fenomeno sociale, vediamo invece cosa ne pensa la gente comune: "Mi scusi signora, lei cambierebbe questi due fustini di normale detersivo con il suo di Lemmings? Per carità, li metto tutti giorni nella lavatrice e tornano sempre fuori più morbidi e colorati che mai...". "Lemmings, e sei protagonista...". "Io non ho mai provato Lemmings... Eppure l'Uomo

del TGM ha detto di sì, bah?". "Lo sapevate che i Lemmings non hanno mai avuto carie in vita loro? E' ovvio, sono consigliati dall'associazione medici dentisti italiani". "I Lemmings cominciano presto, finiscono tardi, ma di solito non puliscono il water...". "Lemmings, per l'uomo che non deve chiedere mai... (lo si sente arrivare in lontananza)". "Le



GLOBALE 94%

TECNICA:



GIOCABILITA':



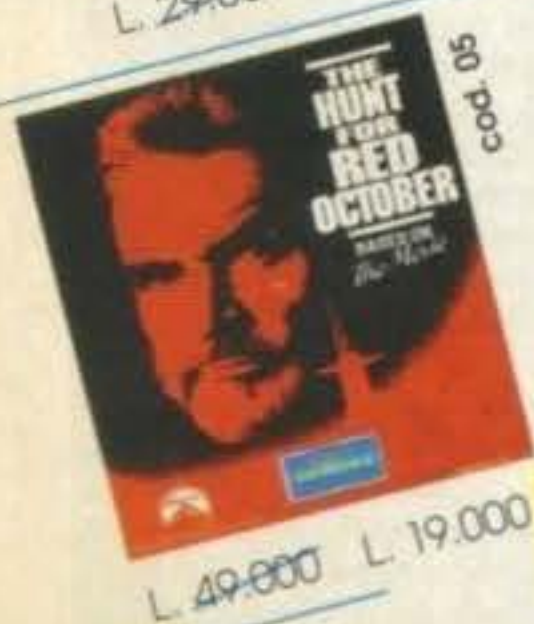
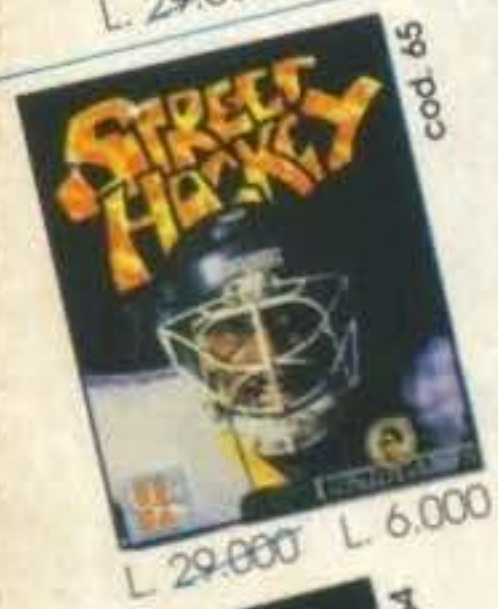
INNOVAZIONE:



Credo siano state sufficienti un paio di partite a Lemmings per mettere tutti quanti d'accordo sul fatto che Lemmings fosse effettivamente il gioco più geniale dell'anno, uno di quei prodotti destinati poi a fare epoca, panorama, espresso e soprattutto tendenza... Uno di quei giochi che una volta assunti a ruolo di stelle più luminose del firmamento videoludico continuerebbero a splendere di luce propria per parecchi lustri, ma visto che come insegnano anche le più banali politiche commerciali una cosa che funziona talmente bene non deve essere mai assolutamente abbandonata (fino a spremere fino in fondo con un atteggiamento consumistico tipicamente contemporaneo) ecco il primo di un'immancabile serie di sviluppi che i nostri simpaticissimi

Lemmings non avrebbero potuto non affrontare. Senza sbottarci infatti troppo per quanto riguarda un papabile seguito ufficiale ecco il primo (sarà l'unico?) data-disk (è comunque disponibile anche una versione "autonoma") contente una nuova carrellata di divertentissimi livelli (tanti quanti il programma originale) che vi dovrebbero tenere impegnati molto a lungo. Trattandosi di un semplice disco aggiuntivo non m'è sembrato il caso di calcare troppo la mano nel voto, ma in ogni caso rimane un gioco dal quale non credo sia possibile e giusto prescindere, imperdibile!

POSSIEDI UN AMIGA?
ASSOCIATI AL CLUB DEI
VIDEOGIOCHI ORIGINALI



SEI!

3

GIOCHI A PARTIRE DA

L.6000

L'UNO!

FUN CLUB
Amiga



GRATIS!

AD OGNI NUOVO
SOCIO UN
SIMPATICO
REGALO!



cod. 090
L. 29.900 L. 9.000



L. 29.000 L. 9.000

cod. 17



L. 29.000 L. 6.000



L. 29.000 L. 9.000

cod. 002



L. 29.000 L. 6.000

cod. 004



L. 29.000 L. 9.000

cod. 003



L. 49.000 L. 19.000

cod. 009



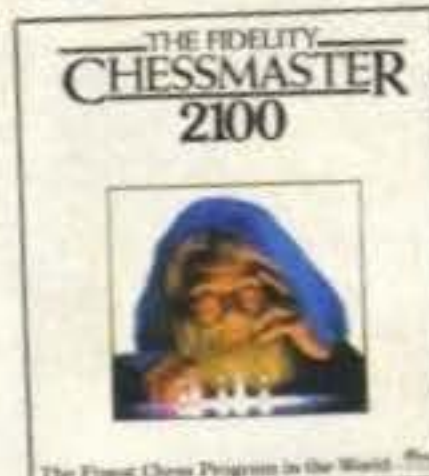
L. 49.000 L. 12.000

cod. 013



L. 29.000 L. 9.000

cod. 010



L. 59.000 L. 25.000

cod. 014



L. 29.000 L. 6.000

cod. 016

FUN CLUB offre ai suoi soci l'opportunità di acquistare e ricevere a casa i migliori videogiochi di tutti i tempi e i più recenti successi. Una vasta scelta tra giochi di azione, simulazione, cart-ops, avventura, sport, strategia, fantasy, tutti rigorosamente originali, corredati da istruzioni dettagliate.
PREZZI VANTAGGIOSI con sconti a partire dal 20% fino al 50% e più.
UNA GRANDE OFFERTA riservata ai nuovi soci: 3 videogiochi a scelta illustrati in questa pagina a prezzi incredibili.
CHE COSA DEVI FARE, compila, ritaglia e spedisce il coupon a fianco: riceverai gratuitamente, ogni 8 settimane, il catalogo che contiene titoli selezionati da un gruppo di esperti con dettagliate notizie ed informazioni per guidarti nella scelta dei videogiochi preferiti.
Ogni due mesi il club ti propone il **IL BEST SELLER** scelto da noi. Se desideri riceverlo non devi fare assolutamente nulla, ti viene inviato automaticamente. Se invece vuoi ricevere un gioco diverso basterà comunicarlo al Club (anche per fax o telefono) entro la data indicata sul modulo d'ordine allegato al catalogo.
Il Club ti chiede solo **UN PICCOLO IMPEGNO**, l'acquisto di 1 o più videogiochi a catalogo, per un valore minimo di 29.000 (+ L. 3.500 di contributo spedizione) ogni due mesi. Ogni anno l'abbonamento ti sarà rinnovato gratuitamente. Per disdirlo non devi fare altro che comunicarcelo per raccomandata entro due mesi dalla data di scadenza.

TUM

MODULO DI ASSOCIAZIONE

sì, desidero diventare Socio del FUN CLUB e ricevere i videogiochi da me indicati qui sotto. Ho preso visione delle condizioni d'adesione e dei vantaggi che mi garantisce Fun Club. Dichiaro di accettare espressamente l'invio bimestrale automatico del gioco denominato "best seller" o di effettuare un acquisto minimo di L. 29.000 (+ L. 3.500 spese di spedizione)

Indico in questi spazi i numeri di codice dei videogiochi da me scelti

Codice del titolo che mi sarà inviato qualora uno dei videogiochi risultasse esaurito

Pagherò in contrassegno al ricevimento della merce

Cognome _____ Nome _____

Via _____ CAP _____

Località _____ Prov. _____

Tel. _____ / _____ Data _____

Firma _____

(di un genitore se minorenne)

Età _____ Professione _____

Compila, ritaglia spedisce a:

FUN CLUB, VIA S. VITO SILVESTRO, 60 - 21100 VARESE

DELPHINE SOFTWARE per Amiga L. 69.900

Il giovane e geniale professore, protagonista assoluto della vicenda, arriva tranquillo come ogni giorno al laboratorio segreto per il suo lavoro quotidiano: non sa ancora che questa non sarà una giornata di tutto riposo (il giovane caporedattore arriva tranquillo in redazione al termine delle meritate vacanze, ha poco più di cinque giorni per finire il numero e non sa ancora che la cartella "TGM Febbraio" è desolatamente deserta: non saranno delle giornate di tutto riposo, ndMax).



Dice già tutto il titolo: è veramente un gioco dell'altro mondo!!!

ANOTHER WORLD

WORLD



**GAMES
machine**

**TOP
SCORE**

tastierino numerico e viene riconosciuto dal computer che ne fa lo scan dell'intera persona. Si accende l'ascensore, un breve corridoio, prima di ritrovarlo seduto al suo computer alle prese con un bizzarro mouse tridimensionale, tutto questo mentre si apre una lattina (Coca o Bud?), la

elaboratore. Nel frattempo fuori si è abbattuto un feroce temporale nella zona dell'istituto ed un fulmine colpisce lo stesso (ma è mai possibile che in un laboratorio di fisica nucleare ignorino che Franklin ha inventato il parafulmine?)(una seconda ipotesi mi fa invece ritenere che i lampi e tuoni siano una chiara testimonianza di come stiano effettivamente andando le cose, comunque poco importa...). Potrebbe non succedere nulla, oppure scoppiare un incendio, invece no: per il nostro divertimento personale

sorseggia, accingendosi, sempre con la massima tranquillità, a simulare un'esperienza al

ciclotrone sul suo potente

il fulmine penetra nei circuiti e proietta il nostro amico in un'altra dimensione: **ANOTHER WORLD!**

Da questo momento in poi ogni schermo presenta un problema differente da risolvere, non tanto dal nostro intraprendente professore (più che mai deciso di tornare a casa, vivo!), quanto invece da noi, ai quali l'imperscrutabile sorte ha affidato le sue residue speranze di salvezza. Per tutta la prima parte di questo primo



Amiga

La Delphine, casa d'oltralpe, ci ha abituato a prodotti di grande qualità: dal mitico Future Wars, al più recente Cruise For A Corpse (dal quale è stata sfruttata la grafica poligonale a frattali, vi dico anzi che la sequenza finale di CFAC sembra per certi versi ricollegarsi direttamente con quella iniziale di AW, come tecnica s'intende), passando per l'eccellente Operation Stealth. E anche in questo caso devo dire che ha fatto proprio centro! Cominciamo col dire che non si troveranno in crisi coloro che non sanno le lingue straniere, poiché questa è un'avventura che pur definendosi tale a tutti gli effetti, risulta essere interamente giocata. Del resto non si può sempre sparacchiare, picchiare, saltellare e fare milioni di punti: qui non c'è punteggio e, se pure occorre sparare, questo non è fine a sé stesso, ma solo per la risoluzione del gioco. Continuando a parlare di gioco mi sembra però di non rendere bene l'idea, Another World è un esemplare di programma assolutamente atipico, rivoluzionario, unico e ci auguriamo non irripetibile; la grafica

interamente poligonale gli conferisce un aspetto per certi versi curioso, ma la versatilità con la quale questa si adatta ad improvvisi cambi di prospettiva e tutta una lunga serie di straordinari effetti visivi è assolutamente strepitosa. La trama è poi ottimamente congeniata, difficile al punto giusto (sempre piuttosto intuitiva) e soprattutto estremamente affascinante, un'avventura che una volta cominciata difficilmente si trova la forza di abbandonare... Dall'autore di Future Wars un altro capolavoro destinato a far certamente parlare ancora di sé, speriamo con un futuro seguito...



livello la nostra unica arma sarà comunque la fuga. Anche se a dire il vero l'atterraggio in questo nuovo mondo avviene dall'interno di una piscina, dalla quale non è però così difficile uscire. I veri problemi si presentano da questo momento in poi... Dapprima un nugolo di vermi velenosi: e va bene, basta schiacciarli tutti (anche se v'assicuro che vale la pena, almeno una volta, sperimentare il loro letale veleno... la prima di un'interminabile serie d'incredibili animazioni); ma la pantera? Per questa volta ve lo dico, ma che non si ripeta... quando vi compare la bestia davanti, correte a sinistra fino alla liana, aggrappatevi ed atterrate a destra della pantera, quindi scappate nella stessa direzione finché comparirà un alieno che la ucciderà. Unico inconveniente è che lo stesso individuo se la prenderà poi col vostro protetto che, dopo essere stato stordito, si sveglierà in una gabbia sospesa insieme ad un prigioniero alieno che comunque, da questo momento in poi, diventerà suo e vostro prezioso alleato. Evasi dalla gabbia (e qui sarò impietoso, senza dirvi come fare, anche perché non è difficile) potete conquistare la vostra arma. Questa particolare pistola al laser può essere usata in tre modi: a colpo singolo con cui potete eliminare i nemici; prolungando un po' di più la pressione otterrete la formazione di una barriera protettiva contro le revolverate



nemiche; oppure con una pressione ancora più lunga otterrete un raggio che è in grado di demolire pareti o diaframmi di pietra. Proseguendo nel vostro viaggio dovrete affrontare percorsi sotterranei, superare cascate, guardarvi dai guardiani nemici che sono alla vostra caccia decisi a

GALE
95%

TECNICA:

GIOCABILITÀ:

INNOVAZIONE:



vendicare i compagni caduti, superare trabocchetti irti di rocce aguzze ed altre simili amenità fino alla soluzione finale del vostro problema. Cosa volete di più dal vostro recensore? Ancora qualche piccolo aiuto? OK, visto che è ancora fresco il clima natalizio...

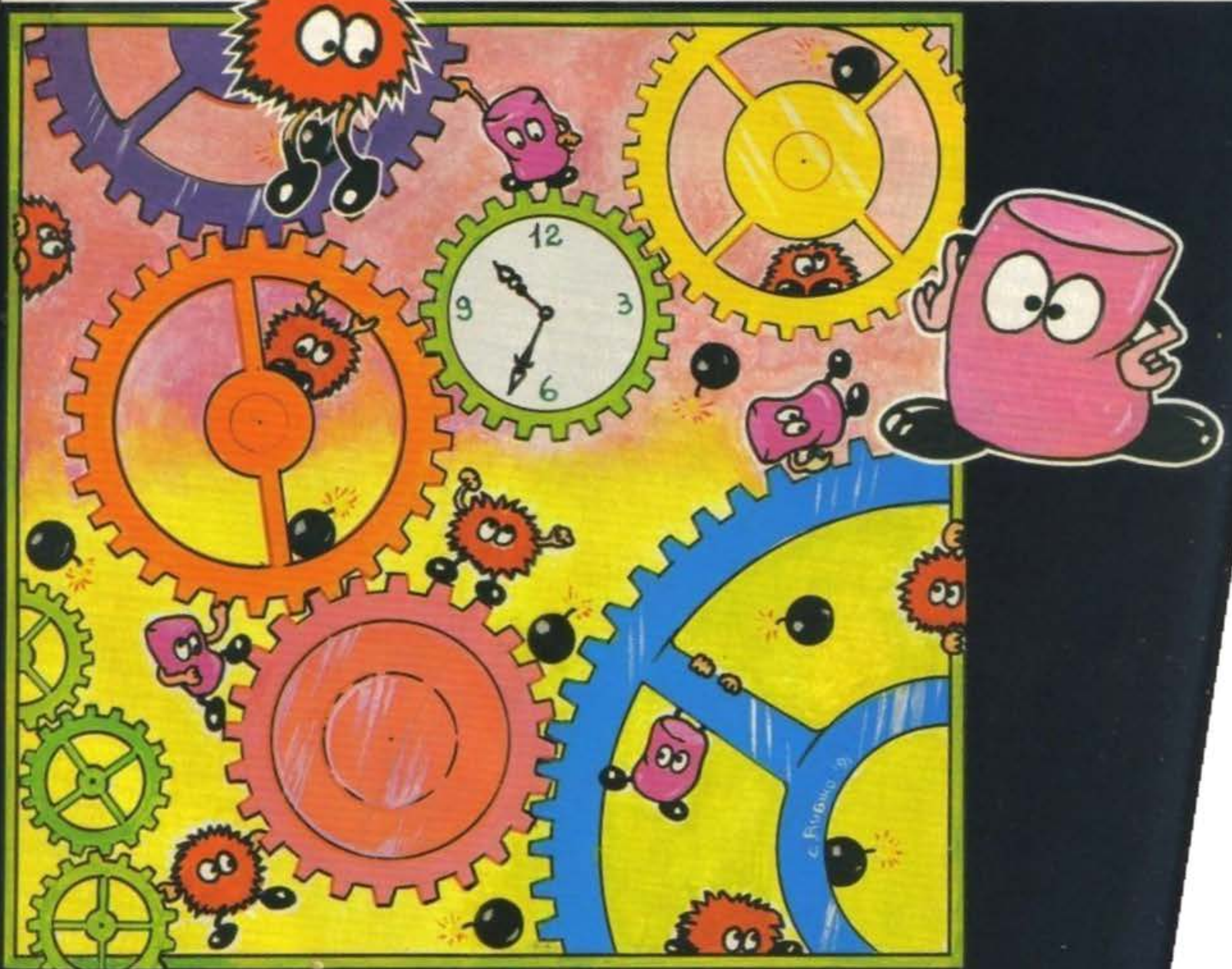
Ma non vi aiuterò nella soluzione: solo qualche consiglio marginale. Innanzitutto per correre occorre tenere premuto il pulsante di fuoco mentre si porta la leva del joystick nella direzione in cui si vuole andare; vi dico che con i tasti funzione potete inserire il "cinemascope" oppure l'alta definizione e aggiungo poi che non è possibile salvare la situazione, ma non è nemmeno necessario ricominciare ogni volta da capo, poiché vi verranno segnalati man mano dei codici ogni volta che superate un livello. Quando volete riprendere il gioco potrete usare questi codici, ne volete sapere qualche d'uno... Sì? Mi dispiace, ma questo è compito di Max, niente paura però ne riparlamo probabilmente già nel prossimo numero...

Marco Ernst



DISPONIBILE PER
C64, AMIGA e PC

Click-Click



IDER
REPRODUCTION

- Innumerevoli schermate di divertimento garantito distribuite in un'infinità di originalissimi livelli
- Spassosissima sezione bonus per rifornirsi di accessori
- Grafica e suono insuperabili



idea

®

READYSOFT per Amiga L. 79.900

SPACE ACE II: BORF'S REVENGE™

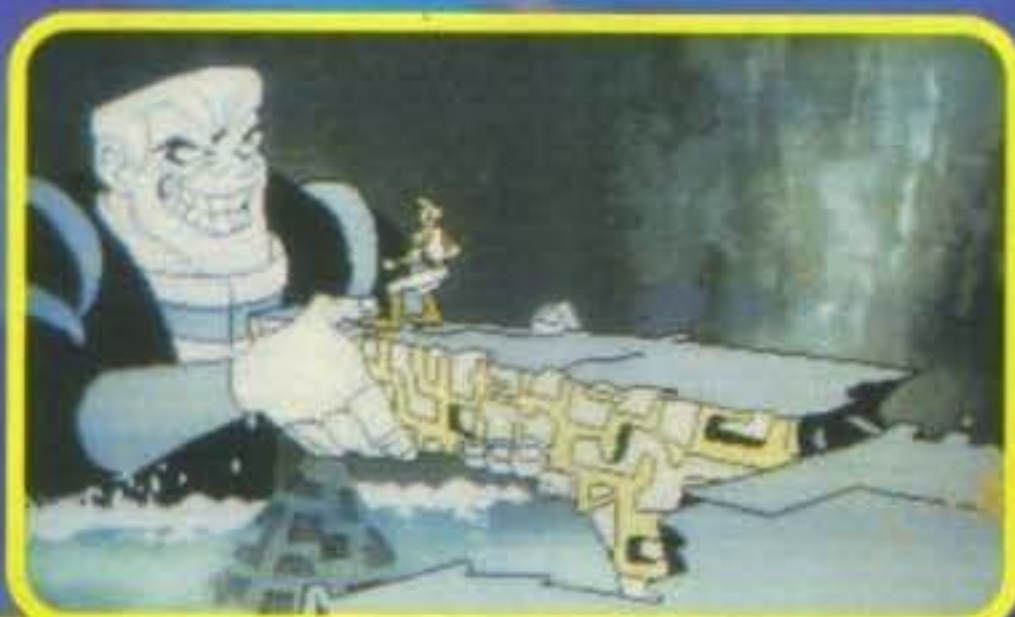
Quei mattacchioni della Readysoft hanno pensato bene di fare in modo che Borf ridiventasse adulto per poter fare questo seguito di Space Ace che in realtà è solo un modo per utilizzare delle scene che avevate visto sul coin-op e che non erano state utilizzate sul primo. La simulazione laser su computer continua.

Qui comincia male. Proprio mentre Dexter stava scappando con la sua amata Kimberly, Borf viene aiutato dai suoi gattini feroci a riprendere le sue sembianze adulte e, tornato grande, non perde certo le sue voglie, decidendo così di rapire la rossa ragazza di Dexter. Questa volta però la Readysoft ha peccato di fretta e velocità. Ve lo dice un mega appassionato di giochi laser, uno che li giocherebbe anche morente, uno che quando ha visto Dragon's Lair su Amiga si è messo a piangere dalla commozione (soprattutto perché il disco numero due non si caricava!!!). Space Ace due replica tutte le caratteristiche del primo, ma resta troppo spezzato. La scena si blocca molte volte, le azioni sono brevi e le mosse molto complicate. Per chi non sapesse in cosa consiste questo genere di giochi, ricorderò che si tratta di cartoni animati nelle quali il giocatore, a momenti precisi del gioco, deve indicare una direzione dove andare o una mossa da fare (che può essere l'uso della pistola nel caso di questo Space



Ace, o quello della spada nel caso di Dragon's Lair.

Chi hai giocato in sala giochi Space Ace ricorderà che in momenti precisi del gioco



appariva la scritta ENERGIZE e, se si premeva il tasto in quel momento, Dexter tornava adulto e la scena da risolvere cambiava. In questo seguito per computer potrete fare la stessa cosa (ma sarete obbligati, non potrete scegliere), nel senso che se premete il tasto di fuoco, Dexter potrebbe non usare la pistola ma bensì diventare grande e grosso. Un'idea che aveva senso nel coin-op (perché vi permetteva di giocare scene completamente diverse, aumentando la longevità) ma che qui proprio non significa un granché. In più alcune mosse sono appiccicate e molte non rispondono alla logica. Se Dexter deve entrare in un buco a sinistra, non capisco perché la mossa giusta sia quella di andare a destra! Insomma, sono rimasto deluso questa volta, e pur ammettendo la gran tecnica del gioco che ormai la Readysoft ha messo a punto alla perfezione, Space Ace II resta probabilmente il peggiore di tutta la serie (Dragon's Lair, Dragon's Lair Escape From Singe's Castle, Dragon's Lair II Time Warp, Space Ace). Peccato Dexter, mi consolerò con il vero gioco laser (avete letto l'articolo?).

Stefano Gallarini



Mi piange il cuore a dover dare un punteggio così basso a Space Ace II, ma non avevo altra scelta. Pur restando un ottimo prodotto tecnico, a livello di animazione e sonoro, questo secondo appuntamento con Dexter, Borf e Kimberly resta molto spezzettato e poco intuitivo, difficile e poco gratificante. Si poteva fare di meglio perché le scene rappresentate in questa seconda parte sono molto belle (il gigante, per esempio, se non fosse così spezzato sarebbe una gran bella scena, forse la più bella dopo il re ranocchio di Dragon's Lair).

Insomma, se siete fanatici di questo genere di giochi completate pure la vostra collezione, ma per chi si accinge per la prima volta, meglio puntare su Escape From Singe's Castle o Space Ace I.

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:



GLOBALE
68%

TOMAHAWK per PC L. 69.900, Atari St L. 59.900, Amiga L. 59.900



FASCINATION

E' storia nota che anche i monitor possano scottare, un po' perché i giochini piccanti sull'hard disk redazionale

Veramente quest'avventura ha luogo a Miami, ma è difficile immaginare una località meno assolata. Tra la gente del posto è arrivata una focosa brunetta dalla pelle color caffelatte, una certa Doralice May. Oltre a essere una bomba sexy più o meno del calibro di Elvira, svolge una professione almeno altrettanto eccitante, quella di pilota di linea (e già il famoso esperto donnaiolo che a tempo perso dirige TGM sta iniziando a cercare un biglietto aereo per Miami)(sfotti, sfotti... NdMax). La nostra bimba è stata coinvolta in questa missione per puro caso: aveva accettato l'invito di una torrida serata a Miami da un bellone suo amico. Fin qui nulla di strano, ma gli ingranaggi del Caso si sono messi in moto, mettendo nelle braccia della nostra rovente cioccolatina un fresco cadavere. Ma si sa che i cadaveri sono duri a morire (!), per cui Doralice seppe almeno chi era il fu, che cosa stava facendo, e la combinazione della sua valigetta. Naturalmente questa combinazione era AARGH, facendo un po' il verso all'12345 di Balle spaziali (che non mi stancherò mai di citare). Oltre a questa edificante informazione, Doralice seppe che il viso pallido doveva consegnare una preziosissima fialetta a un certo laboratorio in quel di Miami, e così inizia la vostra/sua avventura.

L'ambiente di gioco è ancora una volta da mouse. Con il complacente sorcetto controllate un cursore, che - come un fedele cagnolino - replica sul video i movimenti delle vostre mani (attento a quello che fai, caro Willy! NdMax). A seconda della posizione del cursore e del tasto usato potrete compiere tutte le azioni utili, e fin qui nulla di nuovo. La prima videata del gioco vi

mostra che invece le novità esistono, almeno nella grafica: tutte le immagini sono ricavate dentro un profilo, e il primo è ovviamente quello del viso di Doralice. Lo stile delle immagini è figurativo (niente grafica pop-deformata come in Larry 5), con i 256 colori della scheda VGA/MCGA che ammiccano come ormai è sempre più consueto. Il vostro scopo è portare la nostra pilota in un'avventura che sembra pensata addosso al talento multiforme e sensuale di James Bond: come sensualità la nostra eroina ha infatti ben poco da invidiare alla creatura di Ian Fleming (nella sua trasposizione cinematografica), ma il suo valore come spia è tutto da dimostrare. E' qui che le vostre doti di avventuriero

entrano in gioco, visto che dovrete agire in un mondo di spie utilizzando le armi del vostro cervello, oltre a qualche oggettino tipicamente femminile (non vi anticipo nulla, chiaro?). E devo proprio aggiungere che Fascination è fasciata un po' dappertutto da sfumature sexy, affioranti dalla scenetta della doccia, dai titoli deliziosamente allusivi di tutti i libri che troverete, e perfino da un completo scheletro maschile su cui potrete eseguire una certa manipolazione (e qui mi fermo, chi so io dovrebbe essere ormai convinto...)(di cosa?). Anche l'ambientazione partecipa in questo senso, visto che si inizia in una torrida Miami, passando attraverso un negozi di biancheria intima e un localino a



luci colorate - per non dire altro - in un distretto "vietato ai minori". Aggiungo che i videoallupati che non devono chiedere (basta) mai, forse resteranno un po' delusi, perché la vena sessuale del gioco è appunto limitata, ma si suppone che questo sia un gioco adatto a tutti, no? Per quel che riguarda l'antefatto posso dirvi tutto quello che volete (tanto non so quasi nulla): la fialetta che mise in moto questa avventura contiene una psicodroga realizzata da un magnate della ricerca farmaceutica. In piccole quantità

AVANTION

po' per l'uso intensivo che ne facciamo in redazione, un
e non mancano mai, ma soprattutto perché sono spesso

avrebbe effetti largamente positivi, ma presa in dosi più gonfiate si comporterebbe come un afrodisiaco di rara efficacia (ed ecco una nuova arma per il nostro caporedattore, sempre alla tenace ricerca di esorbitanti attributi femminili)(bravo, bravo, continua pure a fare lo spiritosone che nel commento ti sistemo io...). Questa notizia si sparse un po' troppo: un fiero nemico del nostro magnate, venuto a conoscenza di questo "effetto collaterale", decise di rubare la fialetta per destinarla ad usi che avrete ben intuito, ma fu battuto sul tempo da un corriere che aveva l'incarico di portarla a Miami. Questo corriere però aveva un pessimo medico curante, e la sua salute dichiarò sciopero proprio sull'aereo di cui la nostra bronzea Doralice era pilota. E qui vi trovate nei suoi stessi guai, anche se accompagnati dalla lussuosa carrozzeria della nostra brunetta!
W.B.



PC

La variopinta e attraente veste grafica è senz'altro un primario fattore di interesse, a cui aggiungerei volentieri la concisione del pilotaggio via mouse. Ma attenti: ho detto "aggiungerei"; mi riferisco specialmente alla carenza di spiegazioni da parte di gioco e manuale, che all'inizio mi ha frustrato parecchio. Non è possibile infatti prendere certi oggetti, ma il gioco non si disturba nemmeno a dirvelo: mi ci sono voluti un bel po' di tentativi (e non poca rabbia) prima di capirlo (per forza, non puoi mica prenderlo quello che volevi tu... NdMax). Dalla parte della grafica è invece

obbligatorio citare la lunga, splendida sequenza introduttiva animata, tutta in grafica digitalizzata. Per il resto è un'avventura che come mole e livello di difficoltà è in linea con i prodotti Sierra: circa 4,5 Mb su disco rigido per un gioco abbastanza facile e quindi adatto a tutti i novizi, ma chi si è fatto i calli con certi "mostri" della Infocom potrebbe trovarla puerile. Da sottolineare che quest'avventura è stata tradotta in italiano, e anche abbastanza bene. Sentirci chiamare col "lei" da un videogioco potrà suonare strano, ma dopotutto chi è la razza padrona?

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:



GLOBALE
89%



Amiga

Lo sviluppo del gioco è logicamente il medesimo, la grafica risulta però leggermente di minor impatto per via del minor numero di colori sullo schermo.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

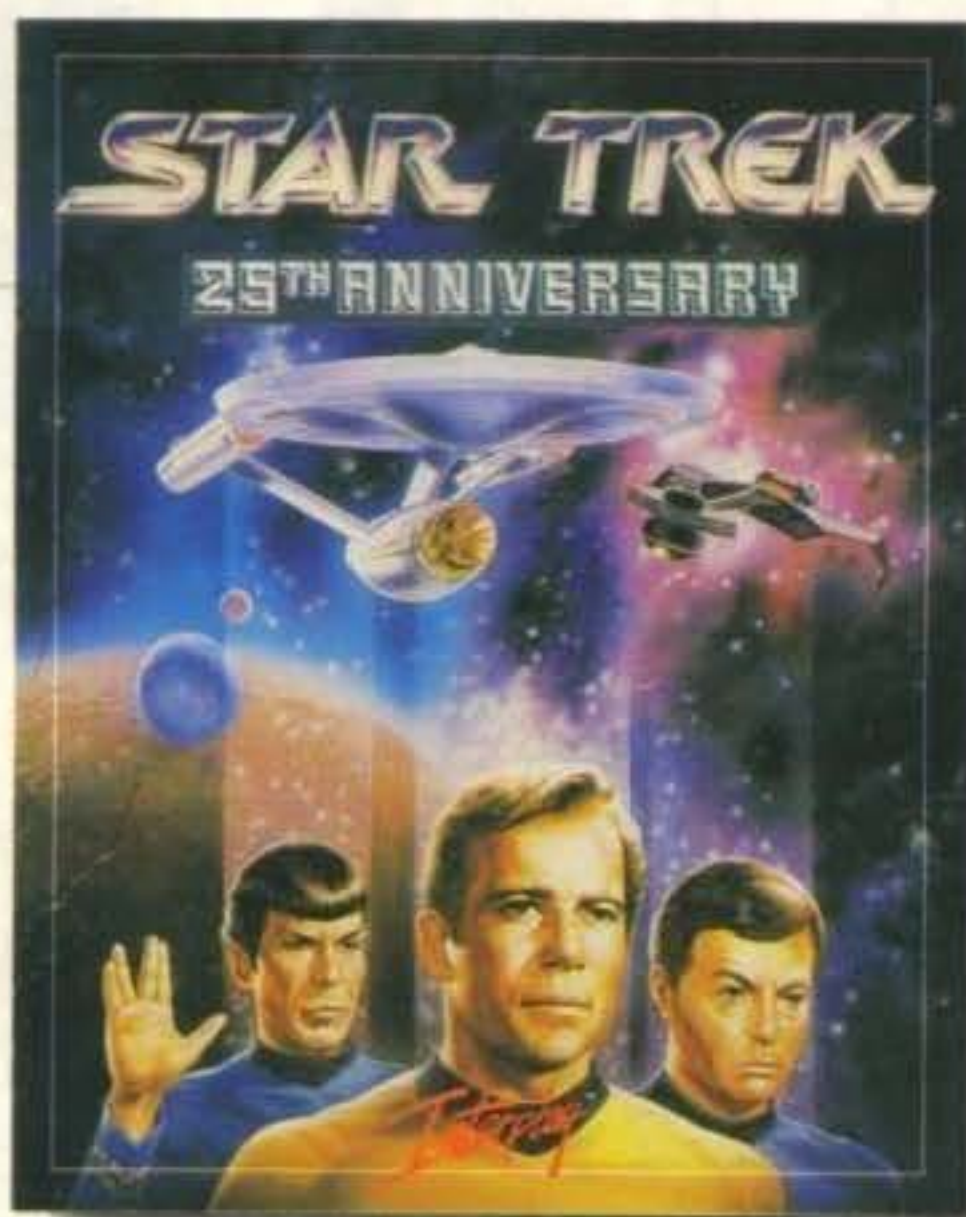


GLOBALE
88%



IL VIAGGIO CONTINUA!

STAR TREK: 25th Anniversary™



Allaccia le cinture, metti il sedile in posizione eretta ed accantona tutti gli altri giochi per computer. Stai per pilotare una Nave Stellare della Federazione, diretta all'esplorazione di

nuovi mondi e di nuove civiltà, attraverso l'ultima frontiera.

STAR TREK: 25th Anniversary combina un simulatore di volo spaziale 3D con una grande varietà di avventure stile gioco di ruolo, per creare un avvincente gioco di esplorazione galattica.

Vestirai i panni di James T. Kirk e farai l'entusiasmante esperienza di condurre la U.S.S. Enterprise™ usando i nuovi e stupefacenti modelli grafici digitalizzati della Interplay. Avrai il controllo dei siluri fotonici, degli scudi protettivi, delle comunicazioni e della guida iperspaziale in maniera talmente realistica che ti verrà il mal d'aria!

Analizza ed esplora centinaia di mondi



Screenshots versione MS-DOS

frattali e partecipa alle spedizioni di atterraggio inviate sul pianeta per effettuare i rilevamenti topografici e comunicare con le razze aliene. Usa il Teletrasporto per risalire a bordo dell'U.S.S. Enterprise™ e continua l'esplorazione del cosmo nella più fantastica delle avventure.

- Grafica VGA a 256 colori
- Migliaia di scene di azioni spaziali 3D digitalizzate
- Comunica con dozzine di razze aliene
- Conduci Kirk, Spock e Bones nell'esplorazione di nuovi mondi
- Colonna musicale completa con effetti sonori digitalizzati tratti dalla serie e gestione delle principali schede sonore
- Interfaccia ad icone punta e clicca, semplice da usare

Interplay™

Disponibile
per PC



LeChuck's Revenge

MONKEY ISLAND 2

*LeChuck e' tornato
... e questa volta fa sul serio*

Disponibili per PC e AMIGA
Grafica VGA - 256 colori
Scheda sonora:
Ad Lib - Soundblaster - Roland
Soundmaster II
Covox
IN ITALIANO

LucasArts
Lucasfilm Games

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

CTO

ELECTRONIC ARTS per Amiga L. 69.900

BIRDS OF PREY



Incuranti di un clima mondiale sicuramente delicato, ma tendenzialmente pacifista, i soli videogames proseguono imperterriti l'inossidabile scontro armato fra americani e sovietici...

Tutto come prima, quindi? Il solito eroe spaccamontagne che porta a termine un'intera guerra nel nome della patria col suo fidato aereo multiruolo? Non esattamente. Stavolta la patria si è sforzata un pochino e mette a disposizione dei suoi uomini un numero di modelli aerei un po' più alto del solito: 27 per gli avieri NATO, 13 per i piloti russi. E, tanto per farvi sentire un pochettino più al sicuro ha pensato anche (la patria, sempre lei) di darvi qualche compagno di volo sufficientemente intelligente da non diventare vostro vicino di lapide (il che potrebbe anche voler dire che se ne sta bello tranquillo alla base a farsi un caffè mentre voi affrontate per l'ultima volta il nemico). Scherzi a parte, i vostri compagni sono indipendenti e decidono da soli quando intervenire in vostro aiuto e, se li reputate di troppo potete sempre escluderli fin dall'inizio, rischiando così sicuramente di più, ma guadagnando di maggior stima agli occhi del megamax generale (e quindi un discreto numero di punterelli in più, rispetto a com-

pagnati ad un bell'avanzamento di grado). Lo stesso tizio di cui sopra vi offre una scelta di 12 missioni diverse, più o meno tutte riconducibili al bombardamento ("tradizionale" o a sorpresa, grazie agli Stealth Bomber), al duello aereo, alla scorta di aerei alleati, o alla visitina con tanto di macchina fotografica nel suolo nemico. A tutto questo fa eccezione una missione particolare che permette di testare i limiti di un ben noto aereo sperimentale: il North American X15.

Ma torniamo un pochettino al discorso aerei. Come ho già detto ce ne sono ben 27 americani e 13 sovietici (detto questo non devo far troppi sforzi per immaginarmi la nazionalità dei

programmatore, o almeno per chi parteggiano) e una banale classificazione in caccia e bombardieri sarebbe decisamente troppo riduttiva. Mi limiterò a dire che con una semplice operazione di scelta di menu è possibile sapere quali sono gli aerei più indicati per ogni singola missione. E non è tutto. Per la prima volta nella storia dei simulatori casalinghi (almeno a quanto mi



risulta) è possibile pilotare aerei ad alta velocità sfruttando appieno anche questa caratteristica che ne modifica la manovrabilità alle basse e alte velocità. E' che è possibile anche se si pensa che c'è persino il decollo verticale, artificio reso possibile semplicemente variando l'angolazione dei propellori.

Che altro devo aggiungere? Sceglietene uno e abbracciatene i comandi! E qui bisogna operare una piccola distinzione. Se partite da una portaerei verrete catapultati in breve tempo al di fuori di essa previa l'elementare accensione dei motori. Se invece partite da terra la procedura di decollo è un filo più laboriosa, nel senso che dovete portarvi prima dall'hangar sulla pista manovrando il carrello coi tasti appositi (strano ma vero: non è possibile farlo con

joystick o mouse), per poi accelerare come di consueto.

E una volta in aria scoprirete subito una cosa: il bersaglio, sia esso terrestre o aereo, è sempre lontano da voi. Nessun problema! Basta selezionare la dettagliata mappa vettoriale che fa vedere in tempo reale le posizioni di tutti gli aerei, radar e installazioni varie e settare dei waypoint adeguati. La seconda parte del giochetto consiste nell'attivare l'autopilota in modo da compiere il viaggio in un attimo.

Per tornare in volo, poi, il trucco è esattamente lo stesso: puntate il pilota automatico sulla base e sarete allineati perfettamente con la pista e a una distanza di sicurezza. Come ben vedete andata e ritorno non sono certo un problema (atterraggio a parte): tutto è stato semplificato per consentirvi di



concentrarvi sull'obiettivo primario, cioè un duello aereo o un bombardamento.

E volete sapere come si svolgono i duelli? Più o meno come di consueto, cioè da molto lontano grazie all'elevata portata dei missili odierni, con i nemici sempre ridotti a un puntolino salvo casi particolari come quello di mettere la visuale esterna del nemico o del missile puntato su qualche poveraccio. In effetti i duelli a missilate non sono esattamente divertenti, ma basta esaurire tutte le armi sofisticate per trovarsi ad usare la mitragliatrice. E trovare finalmente un minimo di azione arcade.

Azione che troverete sicuramente anche in un bel bombardamento a tappeto, non fosse

altro che per cercare di non mandare in stallo la carcassa del vostro velivolo e di placare con un cliente pretesione un regalino esplosivo sull'installazione antipaticamente designata come bersaglio numero uno dal vostro simpatico superiore. G.B.



Dispiace doverlo dire, ma Birds of Prey è un simulatore interessante con alcune innovazioni qua e là, ma parzialmente rovinato da una realizzazione grafica appena sufficiente. Tanto per cominciare, provate a pensare all'indubbia comodità di un pilota automatico che salta istantaneamente all'obiettivo da voi selezionato risparmiandovi lunghi e barbosi viaggi. Oppure pensate alla possibilità un pochino irrealistica, ma sicuramente interessante di spiare le visuali esterne e gli obiettivi del nemico in qualunque punto esso si trovi. O ancora la possibilità di farsi scortare da dei compagni total-

mente gestiti dal computer e che vi chiedono solo di non bersagliarli per sbaglio. E come non dimenticarsi del numero incredibile di aerei da voi pilotabili: quaranta, di cui 27 americani e 13 russi (anche se poi il cruscotto è sempre lo stesso). Tutto questo (e ancora di più) è però incrinato dalla velocità del programma decisamente non eccelsa. E il che è comprensibile nel

dettaglio massimo: solidi ben definiti con tanto di bombe bene in vista, ombreggiatura variabile, punti sul terreno, cielo e mare sfumati se si ha l'accortezza di bloccare la rotazione dell'asse Z in modo tale che l'orizzonte sia sempre orizzontale. Peccato che nel dettaglio minimo a scenario praticamente vuoto la velocità di gioco non subisca un'accelerata pari alle aspettative. Siamo lontani da Armour-Geddon o da F29 Retaliator, ma nonostante questo ci sono tutte le carte in regola per un prodotto di indubbio interesse che dovrebbe fare la felicità di tutti gli "aviomani" più incalliti.

GLOBALE
80%

TECNICA:

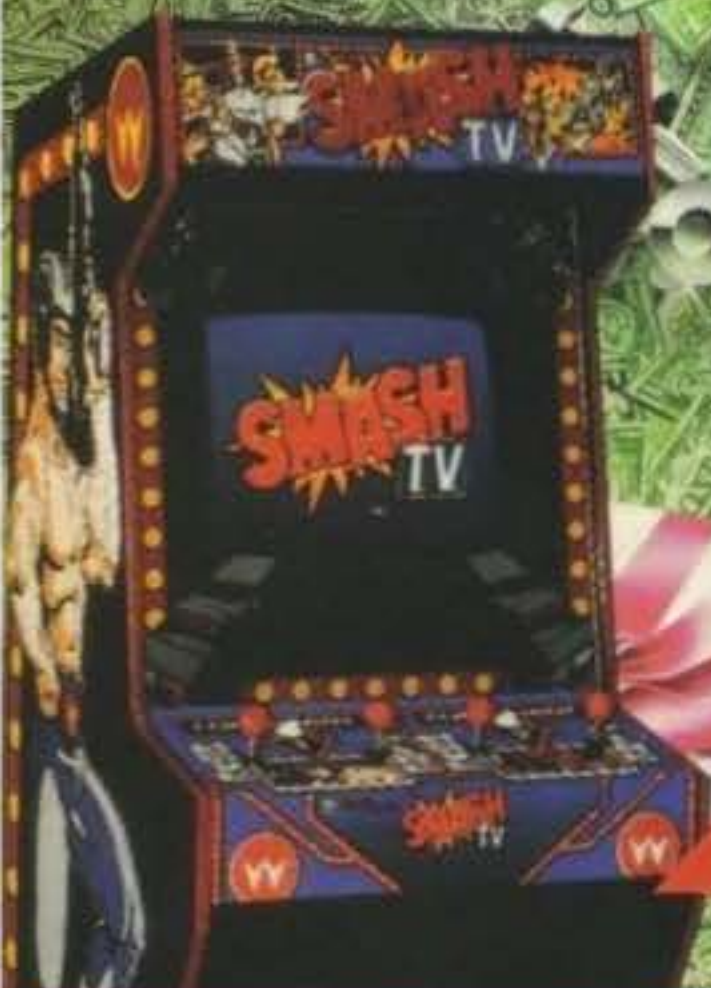
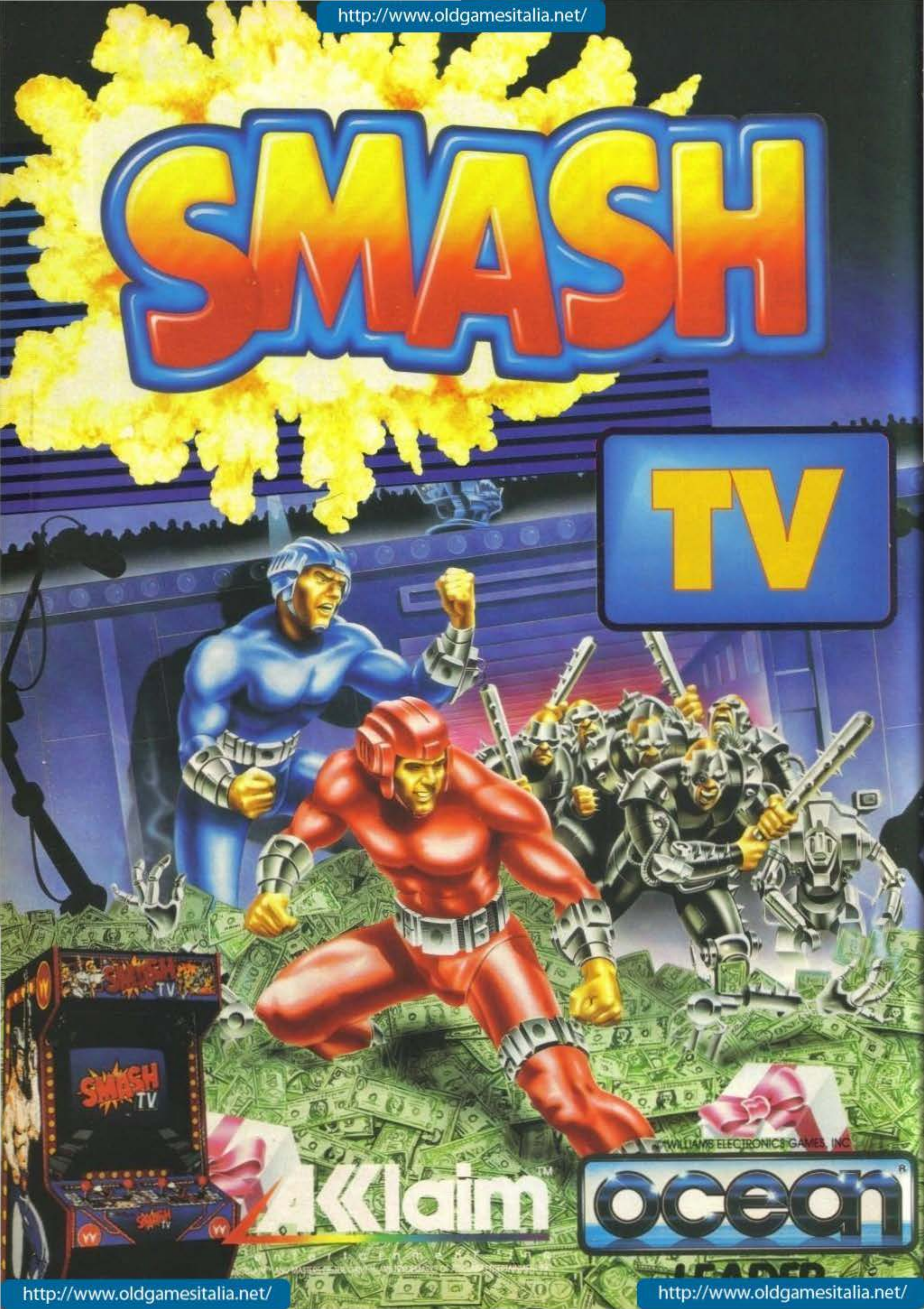
GIOCABILITÀ:

INNOVAZIONE:



SMASH

TV



Atari

WILLIAMS ELECTRONICS GAMES, INC.
ocean

VIRGIN GAMES per Amiga, Atari St L. 69.900

Se vi siete divertiti con Populous, avete perso le notti giocando a Sim City e non avete ancora smesso di giocare a Powermonger, Realms è decisamente il gioco che fa al caso vostro.



REALMS



gliarlo. Ma come fare? Governando le varie città e cercando di guadagnare abbastanza soldi per attrezzare le sue truppe con armature, scudi, spade e qualsiasi altra cosa potesse recare danno; il tutto prima di partire alla conquista del territorio nemico, assediandogli le città, radendogliele al

ciò, infatti, farete uso dei guadagni ricavati dalle tasse, con molta attenzione a non portare il vostro popolo alla rovina. Lungo lo svolgersi delle battaglie potrete costruire città e roccaforti, che a seconda del vostro livello economico, potranno essere costruite con mura in legno, in pietra o addirittura senza, con ovvie conseguenze. I tipi di terreno sui quali dovrete combattere sono fondamentalmente sei: La terra erbosa, levigata e ondulata, la foresta, impervia ed ostile, il deserto, caldo e pianeggiante, le lande rocciose, le terre coltivate (con relativo contadino che spara a sale), ed in ultimo le terre nevose. All'attacco!

Giovanni Papandrea

Quando il tempo si perdeva con l'infinito, la terra era popolata dalle più impensabili forme di vita. Folletti, Valkyrie, Draghi fiammeggianti e Orchi popolavano i territori, dove l'unica legge era quella della spada.

Molte città, unico rifugio per gli esseri umani, sorsero in questo periodo; e sfruttando l'unione della comunità tentarono di respingere i continui attacchi di queste barbare creature. Ben presto, però, ci si accorse che anche radunati in città era molto difficile riuscire a sconfiggere le forze del male, per questo si decise di costruire una capitale, dove far alloggiare un Re, o meglio, un valoroso condottiero, che dotato di grandi capacità tattiche riuscisse a governare saggiamente il regno, e organizzare allo stesso tempo un esercito in grado di sconfiggere una volta per tutte l'odiato nemico. Ma le forze oscure non erano rimaste lì a guardare, anch'esse avevano formato una capitale del male, cuore nevralgico di tutto il dominio maligno, dove venivano raccolti ed amministrati tutti i proventi delle cittadine satelliti. Il compito del Re condottiero divenne quindi quello di sconfiggere il nemico, armando un esercito in grado di contrastarlo e sbar-

suolo, saccheggiandole e spargendo sale sulle rovine dopo la loro conquista. La vicenda di gioco ha inizio nella furia di una notte tempestosa, quando nei panni dell'erede del grande condottiero, con le lacrime agli occhi, saluterete vostro padre, che dopo anni di cruenta battaglie viene portato alla deriva verso est, sulla sua nave funeraria.

E' allora che nell'oscurità, accecati dal vostro dolore, ricevete il messaggio di Wotan, il vostro Dio, che avvolgendovi di viva energia vi accompagnerà lungo il confine tra l'eternità e la vita, donandovi visioni future e passate. E' allora che deciderete, guidati da Wotan, di far cessare lo scempio della lotta, unendo per sempre nella ferma stretta del vostro pugno di condottiero, tutte le terre conosciute. La struttura di Realms ricorda moltissimo quella di Powermonger, con lievi differenze, tendenti a Populous e Simcity. Per armare il vostro eser-



Molto elevato il livello sonoro, tecnicamente ineccepibile, anzi forse qualche cosa in più. Buono anche il livello grafico, per quanto non al livello del sonoro. Diciamo subito che entrambi ricordano moltissimo Populous. Sbilanciandosi un po' si potrebbe dire che il gioco appare come una sorta di misto tra PowerMonger, Populous e Sim City. Realms infatti non eccelle per originalità, prendendo l'impostazione di base dai classici precedentemente nominati. Penso che l'idea fosse comunque quella di creare un qualcosa che, sfruttando le qualità dei predecessori, riuscisse ad andare oltre, ma il risultato si mantiene nella media degli altri tre. Perdendo, forse anche, qualcosa.

TECNICA: 😊
GIOCABILITA': 😊
INNOVAZIONE: 😊

GLOBALE
83%

OCEAN per Amiga L. 59.900

L'immane tie-in cinematografico mensile della Ocean è questa volta ispirato ad un film fantasma che ancora deve uscire (ma che comunque fa già ben sperare), per il momento accontentiamoci quindi del gioco (cosa che per quanto ci riguarda mi sembra più che sufficiente: siamo TGM, mica Ciak! NdMax). Ladies and gentlemen... (rullo di tamburi) **Robocop 3!**



Dopo l'interessante Terminator per PC ecco una seconda avventura multievento ad essere realizzata con un solidissimo 3D vettoriale. Com'è? E' bella? E' mediocre? E' brutta? Beh! Allacciatevi le cinture, mantenete la calma e continuate a leggere perché... si inizia!!! Dunque, tanto per cominciare bisogna dire che il gioco è diviso in due sezioni: la prima riprende fedelmente la trama del film (come quale film?), la cui descrizione vorrei comunque rimandarla in seguito, mentre la seconda è più propria-

fanno da coordinate. Ogni volta che vi trovate davanti ad un killer e state puntando il mirino su di lui comparirà un check che si stringerà fino ad illuminarlo (questo grazie ad un particolare dispositivo elettronico installato su di voi), la cosa si rivelerà molto utile quando i killer vi spariranno contro proteggendosi dietro alcuni ostaggi, che ovviamente non dovrete nemmeno sfiorare. In alto a sinistra potrete invece osservare un contatore che vi segnalerà la vostra efficienza istante per istante, mentre al-

con loro degli ostaggi. Ogni volta che un killer o un cyber-punk vi colpirà con un proiettile la vostra efficienza calerà di un punto (vi segnalo che per le prime due missioni essa partirà da 99%), mentre dovrete fare molta attenzione alle bombe, che sono invece letali; ne basta una per farvi saltare rotelle e circuiti...

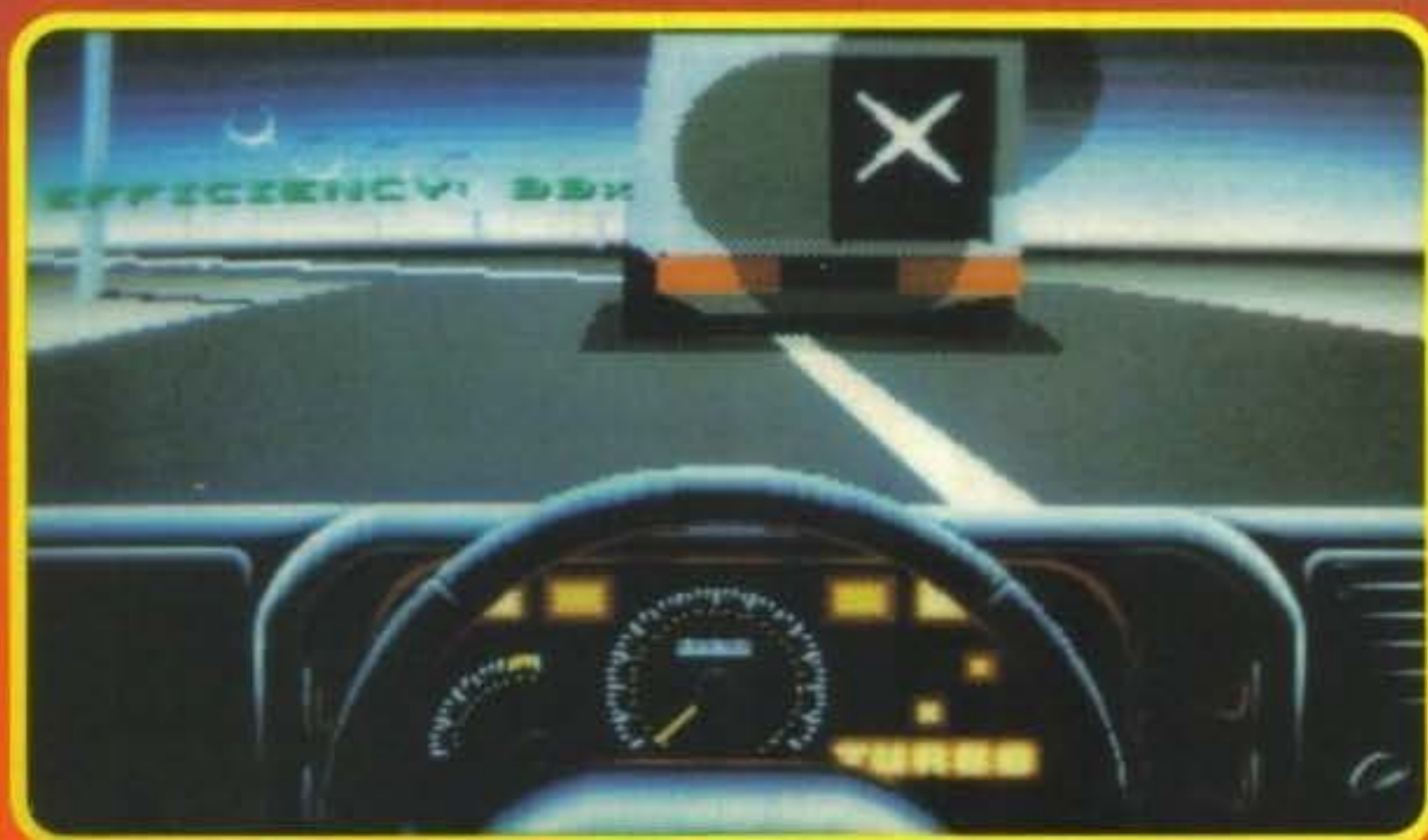
La terza missione è un'inseguimento in auto che vi vede nei panni di un Senna-Robot più scatenato che mai sulle tracce di veicoli rubati da fermare a tutti i costi. La

ROBOCOP™

mente arcade con ben cinque missioni da portare a termine separatamente. Cominciamo quindi dall'inizio con il primo incarico che ha come scopo quello di liberare degli ostaggi da un gruppo di terroristi che si è infiltrato in un edificio. Questa missione è caratterizzata da una visuale in prima persona, dovrete perlustrare i vari corridoi eliminando i criminali che vi si nascondono. Tutto questo avviene tramite mouse, spostando un asse verticale ed uno orizzontale che intersecati fra loro

l'inizio di ogni missione vi verrà brevemente segnalato dalla centrale quale sarà il compito che dovrete portare a termine.

La seconda missione è praticamente identica alla prima, poiché la vostra incombenza è quella di eliminare dei cyber-punks che si sono a loro volta infiltrati in un edificio prendendo nuovamente



tecniche usate per questa missione è veramente impressionante (come tutto il gioco, del resto), e anche in questa sezione, tramite i tasti funzione, potete cambiare ben dieci tipi di visuale diversi, tra cui la più funzionale resta comunque quella canonica con il cruscotto dell'auto davanti a voi, mentre le altre sono di ottimo effetto, ma molto scomode da usare (per quanto i primi piani di Robocop al volante siano veramente entusiasmanti). Potrete inoltre usufruire di un radar che vi segnalerà la vostra posizione e quella dell'auto da fermare.

Per la quarta missione il nostro Robocop indosserà nell'occasione i panni di un Superman d'acciaio, questa volta avrete in dotazione un giropack con il quale dovrete sorvolare i cieli di Detroit e far saltare in

aria tutta una serie di elicotteri e velivoli avversari che cercheranno di farvi sputare olio da tutte le giunture. Anche questa fase è rigorosamente realizzata in vettoriale, e non puo' che ricordare uno dei tanti simulatori di volo che ci sono in giro, viste esterne comprese...

La quinta ed ultima missione vi vede alle prese con un Ninja Robot prodotto da una casa giapponese che vi ha lanciato una sfida all'ultimo bullone e che vi preavviso non sarà affatto facile riuscire a ridurre ad una scatola di cibo per cani. Questa volta la visuale proposta è dall'esterno con un sistema di telecamere che riprenderà il combattimento secondo per secondo.

Detto questo possiamo finalmente tornare all'avventura dinamica vera e propria che



avanti non sono riuscito ad arrivarci (troppo impegnato nell'affrontare le varie sezioni separatamente). Cosa posso aggiungere... per il momento questo è tutto, prossimamente nelle migliori sale cinematografiche.

Emanuele Scichilone

ATTENZIONE!

All'interno della confezione originale troverete uno spinotto (chiave hardware) da inserirsi nella porta joystick, senza il quale il gioco non può funzionare. Un nuovo metodo per combattere la pirateria, sarà la volta buona?



Esprimere un giudizio su questo capolavoro di tecnica è veramente un problema. Non c'è dubbio che questo gioco sia veramente un colosso di programma, con 4 mega che sinceramente non ho ancora capito come hanno fatto a compattarli in due soli dischetti.

Il 3D è veramente veloce e ben curato in tutte le fasi del gioco, la colonna sonora che lo accompagna è stupendamente d'atmosfera, mentre l'idea di presentare il gioco tramite le immagini del telegiornale statunitense è sicuramente la più azzeccata che potessero trovare. Insomma, come programma e realizzazione tecnica bisogna dire che è veramente eccezionale e che i Digital Image Design hanno fatto un lavoro superbo, allo stesso modo per quanto riguarda l'innovazione non si può certo negare che si tratta del tie-in più rivoluzionario e impressionante mai realizzato, ma nonostante questo non si può parlare di vero capolavoro assoluto.

Questo perché una volta superato lo sconvolgente impatto iniziale quello che rimane delle varie fasi arcade è una giocabilità poco più che discreta con una preoccupante monotonia incombente, il movie-mode dovrebbe comunque aumentare notevolmente la longevità di un gioco estremamente pretenzioso che apre le porte verso una nuova era per le conversioni cinematografiche.



"ricicla" le sopracitate fasi arcade riorganizzandole all'interno di una trama molto più organica. Il "film" vero e proprio inizia infatti al volante della vostra vettura con la quale dovrete raggiungere un furgone di malviventi, sarà questo il primo tassello di una complicata vicenda che vi dovrebbe condurre allo scontro finale con il ninjarobot nipponico. Per quanto riguarda la trama vera e propria non mi sembra però il caso di aggiungere altro, il film ancora non l'ho visto (o meglio: non l'ha visto nessuno), e se devo essere sincero molto



GLOBALE
90%

TECNICA:

GIOCABILITÀ:

INNOVAZIONE:



PROFESSIONAL

SOFTWARE

- 3D PROFESS. 379000
- 3D TEXT ANIM. 69000
- A-CAD TRANS. 229000
- A-MAX II 309000
- A-TALK III 129000
- AC/BASIC 249000
- AC/FORTLAN 379000
- ACAD TRANSLAT. 289000
- ADVANTAGE 249000
- AMIGA LOGO 129000
- AMIGAVISION 189000
- AMOS 3 D 89000
- AMOS 1.2 129000
- ANALYZE 99000
- ANIMAGIC 179000
- AREXX 69000



- FRACTAL PRO. 129000
- FUTURE DESIGN 3D 99000
- GOMF 3.0 49000
- GRAPHIC DESIGN. 159000
- HARMONY 129000
- HO EXPRESS 49000



- OLINE PLATINUM 89000
- OUTSIDE IN 2.0 179000
- PAGEFLIP PLUS 199000
- PAGERENDER 3D 199000
- PAGESSETTER II 159000
- PAGESTREAM 2.1 379000
- ROLL EM 189000
- RULES TOOLS 79000
- SAXON PUBB. 1.1 499000
- SCALA 499000
- SCANLAB 189000
- SCENE GENERATOR 69000
- SCREEN EXT. 119000
- SCREEN MAKER 489000
- SCULPT 3D XL 229000
- SCULPT ANIM. 4D 619000



- ART DEPART 119000
- ART DEPART PRO. 299000
- AUDIO MASTER IV 129000
- AUDIO MAST. II 129000
- AUDITION 4 129000
- AZTEC C DEV. 379000
- AZTEC C PRO. 249000
- BAD 69000
- BARB & PIPES 249000
- BBS PC 4.2 169000
- BENCHMARK M2 249000
- BUTZ BASIC 189000
- BROAD TITLER II 489000
- CALGARI CONS. 309000
- CAN DO 189000
- CAPE 68K 119000

- ICON MAGIC 79000
- IMAGE LINK 249000
- IMAGEMASTER 249000
- INTROCAD 69000
- INTROCAD PLUS 129000
- JFORTH 229000
- KCS 3 349000
- KCS 3.5 LEVEL II 499000
- KCS 1.6 309000
- KORG M1 189000
- LATTICE C 5.11 379000
- M 249000
- MAC 2 DOS 129000
- MACRO 68 169000
- MACRO PAINT 179000
- MAXIPLAN PLUS 129000



- SERVICE IND. ACC. 129000
- SHOW MAKER 489000
- SIMPLIFIED LIB II BENCH MARCH 129000
- SKYLINE BBS 169000
- SOLAR SYSTEM 39000
- SONIX 99000
- SOUND MASTER 239000
- SOURCE LEVEL 189000
- SPACE DESIGN 49000
- SPECTRA COLOR 129000
- SPELL A FAR 49000
- STARFIELDS 79000
- STRUCTURED CLIP ART F DRAW 79000
- STUDIO FONTS 59000
- SUB HEADS 89000
- SUPER CLIPS 39000
- SUPER CLIPS II 39000
- SUPERDU 2.0 39000



- CELL ANIMATOR 189000
- CINE LINK 379000
- CROSS DOS 49000
- CYNUS ED PRO 129000
- DS MAN V 369000
- DELUXE MAPS 359000
- DIGIWORKS 3D 159000
- DIRECTOR 2.0 159000
- DISKMASTERS II 89000
- DISTANT SUNS 89000
- DJ HELPER 69000
- DOS 2 DOS 69000
- DRAW 4D 309000
- DSM DISASSEMB 89000
- DUDE DIRECTORY 69000
- DYNA CAD 1235000
- EXCELLENCE 2 249000
- EXPRESS COPY 69000



- MEGA PAINT 309000
- MICROPICHE F 129000
- MIDI QUEST 319000
- MIDI REC STUDIO 89000
- MINIX 1.5 205000
- MODELLER 3D 129000
- MOVIE CLIPS 49000
- MOVIE SETTER 89000
- MR BACKUP PRO 69000
- MULTIMEDIA KIT 79000
- MUSIC BOX A 79000
- MUSIC BOX B 79000
- MUSIC MOUSE 99000
- MUSIC X 379000
- MUSIC X JR 189000
- MY PAINT V 2 69000
- NAG PLUS V 3.1 129000
- NAG PLUS V 4.0 129000



- SUPERBACK 99000
- SURFACE MASTER 49000
- SYNTHIA II 159000
- TAKE STOCK 69000
- TALKING ANIMAT 69000
- TATE FONTS 89000
- TCP/IP 249000
- TEXTCRAFT PLUS 129000
- TGA LINK 379000
- TIGER CLUB 129000
- TITLE PAGE 249000
- TOP FORM 2 119000
- TRANSP CONTRA 379000
- TRANSWRITE 89000
- TRIGONOMETRY 69000
- TRUE BASIC 129000
- TURBO SILVER 249000
- T SILV CONVERTER 39000

ALEX

Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

- T SILVER VIDEO 49000
- TV GRAPHICS 69000
- TV GRAPHICS II 69000
- TV OBJECTS 69000
- TV SHOW V2 129000
- TV TEXT PRO 209000
- ULTRAFORMS PAGE 39000
- ULTRAF PSTREAM 39000
- VIDEO EFFEC 3D 249000
- VID EFFEC 3DPAL 299000
- VID FONTS II 129000
- VID TITLER 3D 189000
- VID TOAST ULT 69000
- VIDEO TOASTER 39000



- VIDEO TOOLS 379000
- VIDGRAPH FONTS 79000
- VIDSCAPE3D 249000
- VINTAGE AIR 49000
- VISIONARY 129000
- VISTA PAL 79000
- VISTA PRO 189000
- VISTA PRO PAL 189000
- VISTA 1.2 79000
- WORD PERF 4.1 349000
- WORKS PLATIN 249000
- X CAD 3D 619000
- X CAD DESIGN II 189000
- XCAD DESIGN PAL 189000
- X CAD PRO 619000

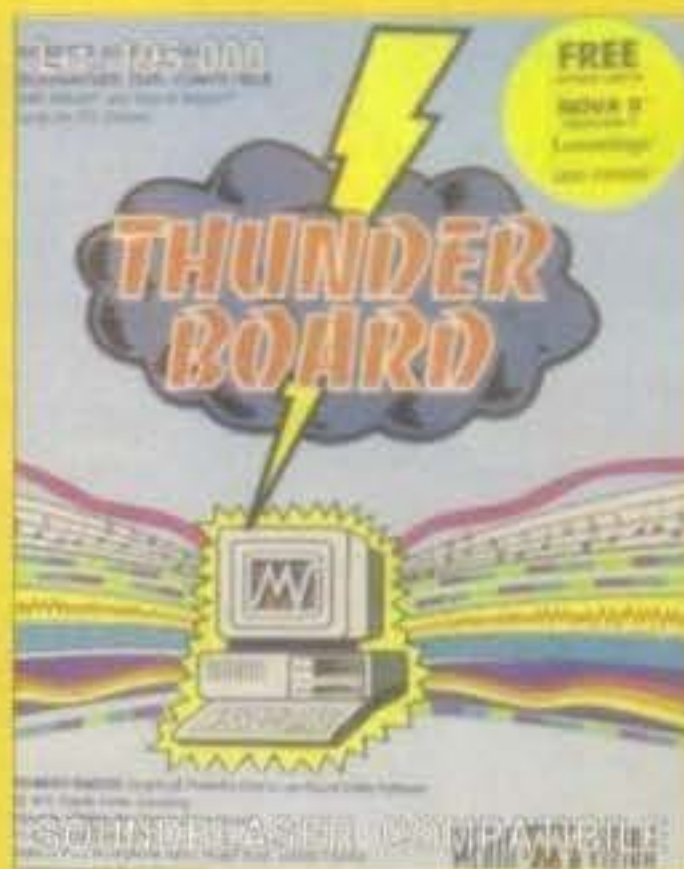
- DRIVE 3" A500INT. 145000
- DRIVE CDTV 189000
- ESPANSIONE 512 69000
- ESP. 1MB 500+ 169000
- FLIKER FIXER 499000
- FLIKER FREE500 598000
- FUTURE SOUND 155000
- GENLOCK MKII+ 390000
- GENLOCK ROT + 569000
- INTERNAL TBC 1520000
- KICKST. 2.0/1.3 69000
- KICKST. 1.2/1.3 69000
- LIGHT PEN 35000
- LIGHT PEN PRO 170000
- MIDI 49000
- MIDI GOLD 105000
- MMI GEN 399000
- MOUSE ROTED 39000
- MOUSE SELECTOR 29000
- OPTICAL MOUSE 109000
- PERFECT SOUND 135000
- PROG. 68040 3500000
- SHPIRE ACCEL 565000
- SHARP JX 100 1300000
- SHARP JX 300 3760000
- SYNCR0 EXP. 3 49000
- SKETCHMASTER 720000
- SOUND BLASTER 323000
- S. BLASTER MCV 439000
- S. BLASTER PRO 410000
- SOUND MASTER 230000
- SOUND MAST 2 299000
- TELEVIDE AM 199000
- THUNDERBOARD 195000
- VIDEOMASTER 1950000
- VIDEO TOASTER 2848000



- X COPY PRO 89000
- X SHELL 249000
- XOR 379000
- ZOETROPE 179000

HARDWARE

- AD LIB 195000
- AT ONCE 390000
- AT ONCE PLUS 549000
- BASEBOARD 0/8 204000
- BOOT DF1 29000
- CAVO 4 JOY 19900
- COLORBRUSH 960000
- DCTV 799000
- DIGVIEW 4.0 232000
- DRIVE 5"1/4 EXT 284000
- DRIVE 3" EXT 160000



Commodore

- AMIGA 500 680000
- AMIGA 500 PLUS 1MB + KICKSTART 2.0 730000
- AMIGA 500 PLUS APPETIZER 759000
- AMIGA 2000 1MB + AMIGAVISION 1360000
- AMIGA 3000 25/100 DISPONIBILI
- AMIGA 3000 TOWER 25/200MB DISPONIBILI
- A 590 HARD DISK 20MB A500 650000
- 1084 S MONITOR STEREO 455000
- 1960 MONITOR VGA MULTISYNC 720000
- 1930 MONITOR VGA 610000
- A 10 CASSE ESTERNE AMPLIFICATE 69000
- A 1011 DRIVE ESTERNO AMIGA 169000
- A 2010 DRIVE INTERNO A 2000 165000
- A 2088 SCHEDA JANUS XT + DRIVE 570000
- A 2286 SCHEDA JANUS AT + DRIVE 835000
- A 2301 SCHEDA GENLOCK 299000
- A 2320 SCHEDA DE-INTERLACER 399000
- A 2630 SCHEDA ACCELL. 68030+ 1890000
- A 2630/4 SCHEDA ACCELL. 68030+4MB 2390000
- A 3010 DRIVE INTERNO A 3000 179000
- CD TV 1150000
- MPS 1230 STAMPANTE A AGH 299000
- MPS 1550 STAMPANTE A COLORI 399000
- MPS 1270 STAMPANTE INK 299000

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
 CSO. FRANCIA 333/4 TORINO

ALEX COMPUTER 2
 VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SPEDIZIONI
 IN
 24/36 ORE
 IN TUTTA
 ITALIA

ORDINI

Tel. 011/7731114

Fax 011/7731001

AMIGA



- AMIGA BUDGET**
- 1943.....19900
 - ALTERED BEAST.....19900
 - BEACH VOLLY.....19900
 - BLOOD MONEY.....19900
 - BUBBLE BOBBLE.....19900
 - CABAL.....19900
 - CHASE HQ.....19900
 - D.DRAGON II.....19900
 - DRAGON NINJA.....19900
 - D.T.OLYMPIC CH.....19900
 - FEDERATION O.F.T.....19900
 - F.OF THE YEAR 2.....19900
 - HEAD OVER HEELS.....19900
 - HEROES O.T.LANCE.....19900
 - IMPOSSAMOLE.....19900
 - IMPOSS MISSION 2.....19900
 - INDY & LAST C.....19900
 - KICK O./EXTRA T.....19900
 - KID GLOVES.....19900
 - KING OF CHICAGO.....19900
 - KLAX.....19900
 - LAST NINJA 2.....19900
 - T.N.ZELAND S.....19900
 - OPERATION W.....19900
 - PASSING SHOT.....19900
 - POWER DRIFT.....19900
 - PREDATOR.....19900
 - PRO BOXING.....19900
 - QUATTRO ARCADE.....19900
 - RALLY C.C.....19900
 - RED HEAT.....19900
 - RETURN TO EURO.....19900
 - ROBBEARY.....19900
 - SHADOW O.T.B.....19900
 - SHINOBI.....19900
 - TENNIS CUP.....19900
 - THE GAMES S.E.D.....19900
 - T.THREE STOOGES.....19900
 - WINGS OF FURY.....19900
 - WINNING TACTICS.....19900
 - XENON 2.....19900
 - X-OUT.....19900

- AMIGA**
- AH-73M THUNDER.....59900
 - ALIEN BREED 1MB.....59900
 - ALIEN STORM.....29900
 - ALIX.....29900
 - AMNIO.....49900
 - ARMOUR GEDDON.....49900
 - ATOMINO.....49900
 - BACK T.T.F. 3.....29900
 - BATTLE ISLE.....59900
 - BEAST BUSTERS.....29900
 - BLACK HORNET.....29900
 - BLADE WARRIOR.....49900
 - BLUES BROTHERS.....29900



- BRAINBLASTERS.....49900
- BRAT.....29900
- BRIDES O.DRAC.....49900
- CANTON.....49900
- CHALLENGE GOLF.....59900
- CHAMPION DRIVER.....49900
- CISCO HEAT.....29900
- DARKMAN.....29900
- DELUX STR.P.2.....49900
- DEATHBRINGER.....29900
- DEUTEROS.....49900
- DEVIOUS DESIGN.....49900
- DOUBLE DRAG. 3.....49900
- DRAGON'S L. 2.....99900
- DRAGON FIGHTER.....49900
- DUCK TALES.....49900
- ELF.....29900
- ENGLAND O.K.S.P.....29900
- EKLE.....49900
- F1 GP CIRCUITS.....29900
- FINAL BLOW.....49900
- FINAL FIGHT.....29900
- FIRST SAMURAI.....49900
- FOOTBALL DIR. 2.....59900
- GAUNTLET II.....29900
- GODFATHER.....49900
- GOLDEN AXE.....49900
- HARD DRIVN I.....29900
- HERO QUEST.....49900
- HUNTER.....49900
- KICK OFF II 1MB.....49900
- KICK OFF II.....29900
- KNIGHTS O/T SKY.....79900
- LAST BATTLE.....49900
- LAST NINJA II.....49900
- LEANDER.....49900
- LEMMINGS.....49900
- LOTUS E.T.C.....49900
- LOTUS II TURRO.....49900
- LUPO ALBERTO.....29900
- MAG SCROL 1MB.....49900
- MAGIC POCKETS.....49900
- MANCH. UN. EUR.....49900
- MEGA-LO-MANIA.....69900
- MERCS.....29900
- MICROPR. GOLF.....79900
- MOONFALL.....49900
- MULTIPL. SOC.MAN.....49900
- NAPOLEON I.....59900
- NAVY SEALS.....29900
- NEBULUS II.....29900
- OUTRUN EUROPA.....29900
- PANZA KICK BOX.....29900
- PEGASUS.....49900
- PITFIGHTER.....29900
- PREDATOR 2.....29900



- AMIGA SIMUL. BUDGET**
- ATF II.....29900
 - IRON LORD.....29900

- AMIGA SIMULAZIONE**
- A-10 TANK KILL.....79900
 - BETRAYAL.....69900
 - BIG BUSINESS.....49900
 - DEATH K.OF KRYN.....69900
 - EYE OF T.BEHOOLD.....69900
 - F-15 S.EAGLE II.....79900
 - F-19 STEALTH FIG.....69900
 - F-29 RETALIATOR.....49900
 - FALCON COLLECT.....69900
 - FLIGHT O.T. INTR.....59900



PUNTI VENDITA:
ALEX COMPUTER
 CSO. FRANCIA 333/4 TORINO
ALEX COMPUTER 2
 VIA TRIPOLI 179/B TORINO

ALEX

Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

MS-DOS

- HEART OF CHINA.....89900
- HERO'S QUEST.....89900
- HERO'S Q.U.I. 1MB.....89900
- MIDWINTER II.....69900
- MIG 29 FULCRUM.....59900
- MIG 29 SUP. FULC.....69900
- PLAYER MANAGER.....49900
- RAILROAD TYCOON.....79900
- ROBIN HOOD.....49900
- SECRET S.B. 1MB.....69900
- SHADOW SORCER.....59900
- T.BATTLE OF BRIT.....49900
- THEIR FINEST MIS.....49900
- TIP OFF.....49900
- TV SPORT BASKET.....49900

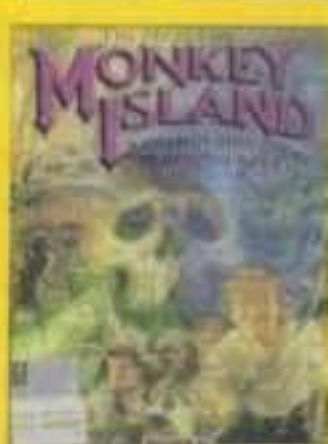
- AMIGA COMPILATION**
- ACTION PACK.....59900
 - ADD & ACT COMP.....79900
 - AIR COMBAT AGES.....59900
 - AIR SEA SUPR.....59900
 - CAPCOM COLLECT.....59900
 - CHART ATTACK.....59900
 - D.DOUBLE BILL.....59900
 - FOOTBALL CRAZY.....49900
 - GRANDSTAND.....49900
 - H.B. CART DOLL.....49900
 - KIND OF MAG 3.....49900
 - MAGNUM.....59900
 - SILENT SERVICE 2.....79900
 - SOCCER STARS.....49900
 - SUPAPLEX.....59900
 - SUPER SEGA.....59900
 - T.RAINBOW COLL.....29900
 - T. WINNING 5.....59900

- IBM BUDGET**
- 3-D POOL.....19900
 - BALLISTIK.....19900
 - CONQUEROR.....19900
 - HARD DRIVN.....19900
 - HEROES O.T.LAN.....19900
 - INDY & LAST CRUS.....19900
 - TENNIS CUP.....25900
 - TINTIN OF THE M.....19900
 - TV SPORTS FOOTB.....19900
 - WATERLOO.....19900
 - WINGS OF FURY.....19900
 - XENON 2.....19900

- IBM ARCADE**
- ARACHNOPHOBIA.....49900
 - BACK T.T.F. 3.....29900
 - BATMAN MOVIE.....29900
 - BATTLE COMM.....59900
 - BILL ELLIOTT.....69900
 - BLOODWITCH.....69900
 - BLUES BROTHERS.....49900
 - CAL. GAMES II.....69900



- CHIP'S CHALLENGE.....29900
- CISCO HEAT.....29900
- DE LUX STR. P.2.....59900
- DEATHBRINGER.....29900
- DRAGON'S L. 2.....99900
- DRAGON'S L.2 ESC.....79900
- DUCK TALES.....49900
- GODFATHER.....59900
- GOLD O.T.AZTECS.....29900
- GOLDEN AXE.....49900
- GRAND PRIX.....79900
- H.OF CHINA VGA.....89900
- KICK OFF II.....49900
- LEMMINGS.....69900
- PANZA KICK B.....29900
- PITFIGHTER.....29900
- POLICE QUEST 3.....99900
- PREDATOR 2.....29900
- PREHISTORIK.....29900
- PRINCE OF P.....29900
- PRO TENNIS T.2.....59900
- SPACE O.T.....89900
- SPACE WRECKED.....59900
- SPEEDBALL 2.....79900
- SPOT.....49900
- STRIKE II.....29900
- SUPAPLEX.....59900
- TEAM SUZUKI.....59900
- T.M.N.T. I.....29900
- TERMINATOR 2.....29900
- THE KILLING CL.....79900
- THE SIMPSONS.....49900
- THE TERMINATOR.....69900
- T.M.N.T. II.....49900
- UMS II.....79900
- VOLFIED.....29900
- W.BEAMISH.....99900
- WILD WHEELS.....29900
- WRATH O.T.DEM.....69900
- WRESTLING WWF.....49900

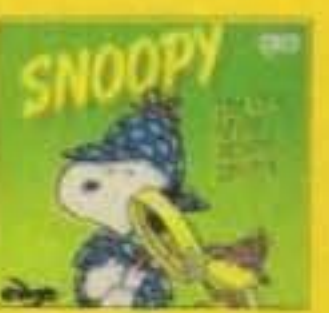


- IBM SIMULAZIONE**
- A-10 TANK KILLER.....79900
 - B.A.T.....59900
 - BIG BUSINESS.....49900
 - C. OF DR.BRAIN.....99900
 - CHESSPLAY 2150.....59900
 - COMMAND HQ.....79900
 - DINOWARS.....49900
 - NO GREAT GLORY.....69900
 - EYE O.T.BEHOOLD.....69900
 - FALCON 3.....99900
 - F117A NIGHTH.....89900
 - F14 TOMCAT.....59900
 - F15 STRIKE E.2.....89900
 - F15 2 SCENAR D.....49900
 - F19 STEALTH F.....99900
 - F29 RETALIATOR.....59900
 - GATEWAY S.F.....69900
 - GUNSHIP 2000.....89900
 - JETFIGHTER II.....79900

- IBM SIMUL. BUDGET**
- AFT II.....29900
 - IRON LORD.....29900

CD TV

- CD TV TITLES**
- AMERICAN VISTA.....109000
 - BASKETBALL.....69000
 - BATTLE CHESS.....69000
 - CASE CALT.COND.....69000
 - DEFENDER OF C.....99000
 - FALCON.....115000
 - FANTASTIC VOYAG.....59000
 - FRED FISH COLL.....79000
 - GRETZKY HOCKEY.....69000
 - HORSE RACING.....69000
 - HOUND OF BASKET.....59000
 - LEMMINGS.....57000
 - NINJA HIGH SCH.....59000
 - OVERDRIVE.....59000
 - POWER PINBALL.....59000
 - XENON 2.....77000



ORDINI



Tel. 011/7731114



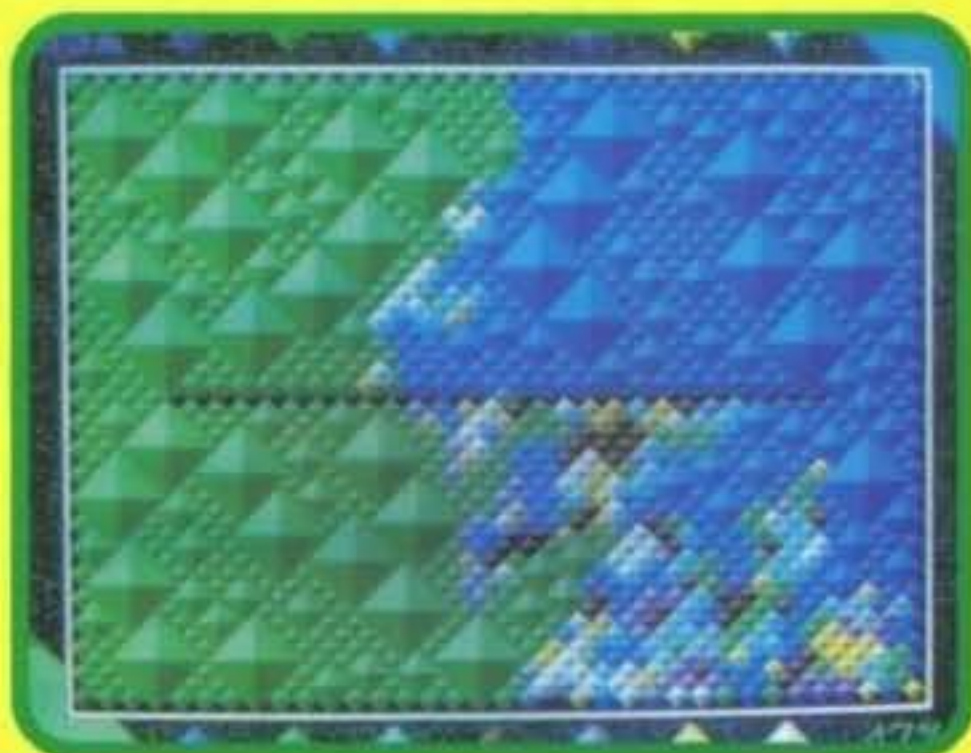
Fax 011/7731001

REVIEW

**INFOGRAMES per Amiga L. 49.900,
Atari ST L. 69.900, PC L. 59.900**

7 COLORS

Ah, mi è appena arrivata l'ultima espansione grafica: 256000 colori su schermo da una palette di qualche milione, multisync, multiscan, interlaced e fa pure il caffè... Sono pronto, cosa devo recensire questo mese?



Quella del videoggiocatore è una strana razza d'animale, passa la vita a giocare con giochi programmati da altre persone, conserva gelosamente nel cassetto il progetto del gioco che mai vedrà la luce e nel frattempo per consolarsi passa il tempo a criticare i giochi altrui (uhm, chissà perché scrivendo queste righe continua a venirmi in mente un tipo con la barba, mi sembra si chiami Collant, Calzino o qualcosa del genere). Non so voi, ma io ci rimasi particolarmente male quando un certo Pajitnov scoprì l'idea più semplice del mondo per tenere milioni di giocatori incollati per ore davanti al suo Tetris, e ho passato diverso tempo a chiedermi quale fosse il segreto di tanto successo. Il fatto è che Tetris era sufficientemente semplice da non richiedere ragionamenti articolati tipici di altri puzzle-game e contemporaneamente richiedeva una certa velocità, quel tanto sufficiente (e va bene, Max, ho sbagliato a scriverlo, ma come credono che uno possa imparare a scrivere sufficiente se sulla pagella continuano a scrivergli insufficiente? NdOttima Scusa Da Addurre La Prossima Volta) a non renderlo noioso; il risultato era qualcosa di incredibilmente ipnotico e alienante nel modo in cui vi teneva incollati davanti allo schermo facendovi sognare blocchetti cadenti anche di notte. Adesso vi starete probabilmente chiedendo cosa ci sta a fare quel titolone 7 Colors sulla pagina, se sto parlando di tutto tranne che del gioco, ma la spiegazione è semplicissima 1) il gioco è talmente semplice che se non sproloquiassi un po' la recensione sarebbe già finita e Max avrebbe approfittato dello spazio libero per inserirvi la sua gigantografia insieme a quella di Bush, il Papa e Casiraghi (squallido fotomontaggio) (intendo quello di Casiraghi) 2) proprio perché così semplice è il puzzle game che più si avvicina a papà Tetris (cloni a parte) per giocabilità. Si tratta infatti di una scacchiera, o meglio rombiera, su cui è disposta casualmente una miriade di tasselli di svariati colori (indovinate quanti) (sbagliato, la risposta è circa 20, ci sono anche le ombreggiature), in cui i due contendenti (computer vs computer, umano vs umano, umano vs computer ed è possibile giocare anche alieno vs umano, purché la creatura sia

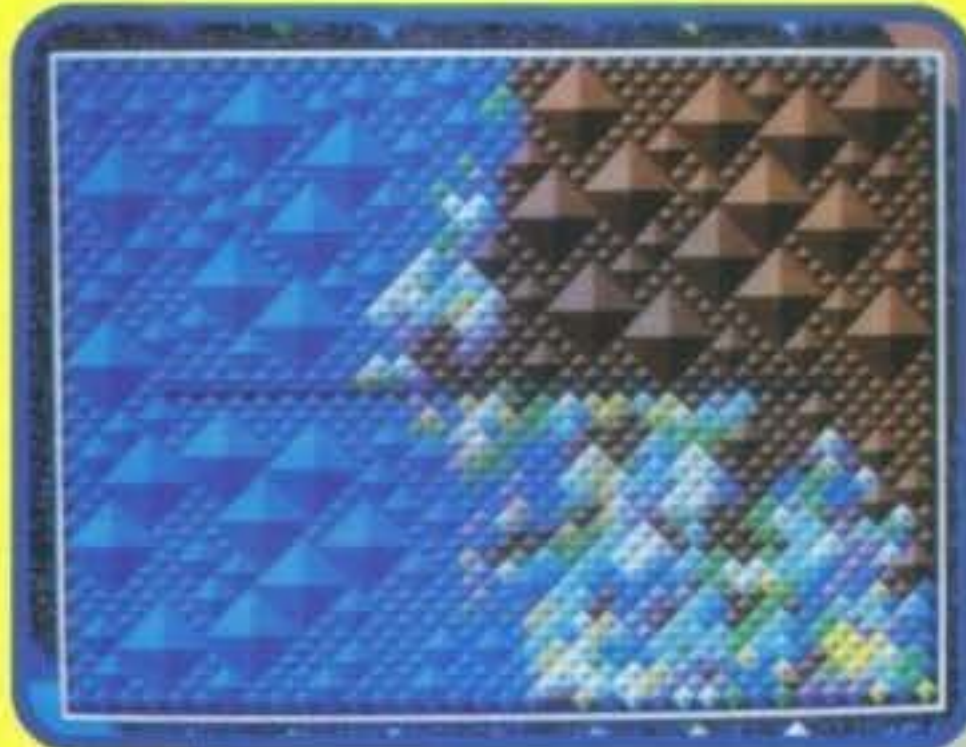
**GAMES
machine**

**STAR
PLAYER**

dotata di almeno tre tentacoli per i tasti. Il cervello non è necessario visto che, da buon alieno, si starà già succhiando il vostro...) sono i fortunati possessori di un tassello agli estremi del campo di gioco. Selezionando un colore potrete cambiare spettro di frequenza d'emissione (colore) al tassello impadronendovi così anche delle pedine del medesimo colore contigue alle vostre e di tutte quelle che si trovino in un'area circondata dalle vostre. I due giocatori si alternano nella scelta del colore (con un certo limite di tempo, naturalmente) fino a quando uno dei giocatori non si sarà impadronito della metà dei tasselli. Esistono naturalmente tutta una serie di opzioni che vanno dal numero di tasselli su schermo alla presenza di barriere tanto per movimentare il gioco, ma l'unica cosa che possa renderlo vera-

mente perfetto è un amico con cui giocare (sconsiglio però Wookie e alieni vari con zanne più lunghe di un metro e mezzo).

Stefano "BiancoEnero"
Giorgi



PC

Uno dei migliori puzzle game degli ultimi mesi. Con Tetris ha in comune quella semplicità di gioco che assorbe il lento diffondersi del colore per lo schermo, come di un

virus, ha già di per sé un potere ipnotico: potete scommettere che vi troverete a notte fonda a colorar tasselli (con la sola eccezione di John Derek, forse). L'unico problema è quando a un certo punto ci si accorge che il gioco è 1) stupido 2) luttuosamente ripetitivo 3) basato in gran parte sulla fortuna (componente comunque ampiamente variabile, a seconda dell'esito della partita). Per questo consiglio vivamente di giocarci assieme a qualcuno (non importa che sia un appassionato di videoggiocatori, 7 Colors è il tipico gioco che piace anche a mamma, zia, alleni e (i peggiori) fruitori di telesovietas), misurarsi con un'intelligenza umana è molto più divertente, e si possono tirare fuori anche un minimo di tecniche di gioco.

TECNICA:

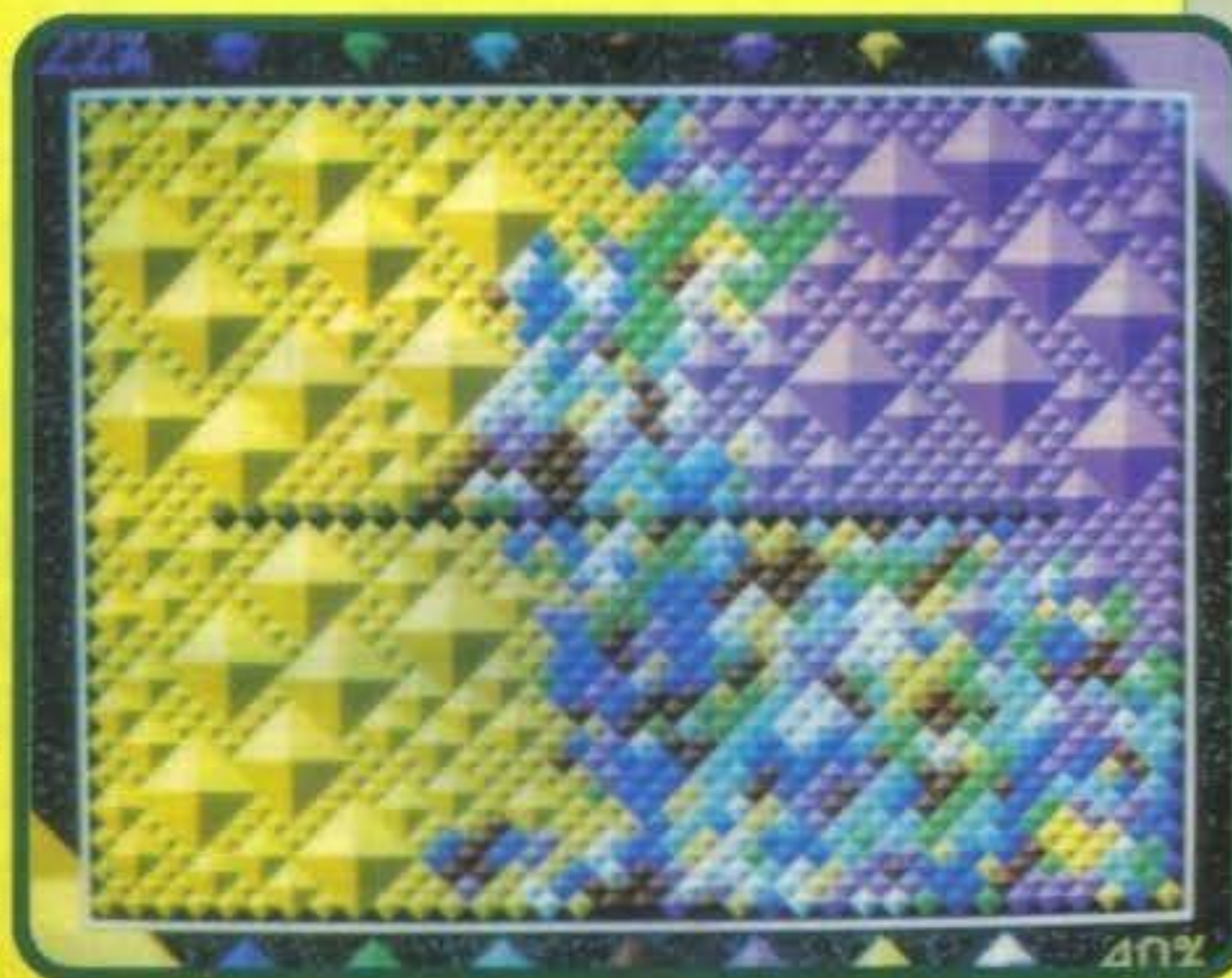
GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:



GLOBALE

91%



Amiga

Praticamente identico alla versione PC, anche se per i giocatori più esigenti (oppure quelli cromaticamente più dotati) risulterà meno nitido dal punto di vista visivo. Per il momento è sicuramente il miglior puzzle di quest'anno.

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:



GLOBALE

90%

E' ARRIVATA L'ORA DI CAMBIARE IL TUO VECCHIO COMPUTER!

SE HAI INTENZIONE DI ACQUISTARE UN AMIGA, UN CDTV O UN PC IBM COMPATIBILE VIENI DA NOI POTRAI PERMUTARE IL TUO COMPUTER

Queste sono le valutazioni dell'usato:

Commodore 64 New L. 80.000

Floppy Disk Drive 1541 II L. 90.000

Monitor Colori L. 100.000

Stampante L. 100.000

Amiga 500 (1.3) L. 400.000

Amiga 2000 (6.2) L. 800.000

CAUSA TRASFERIMENTO PREZZI INTERESSANTI
SU TUTTA LA LINEA PC MS/DOS (SCONTI FINO AL 50%)
CHIEDI IL TUO PREVENTIVO

IL CURSORE

Via Campa dei Fiori 35 - 20020 Novate MIL. (MI) Tel. 02-3548765 Fax 02-3544283

IL PIÙ VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE E HARDWARE
SERVITO DA PERSONALE SPECIALIZZATO



COMMODORE POINT

AMIGA 500 PLUS	L. 775.000
AMIGA 500	L. 1.490.000
AMIGA 500	L. software
CDTV (usato)	L. software

ACCESSORI PER COMMODORE

VIDELIN 3	
Digitalizzatore video + Mouse per 2.0 in italiano	L. 500.000
CANON EOS per ripresa fotografica	L. software
SCANNER a pannello di	L. 420.000

LINEA PC/MS-DOS

ACCESSORI MS/DOS

AD LIB Software italiano	L. 100.000
CANON EOS PC 8271 Videocamera a colori	
+ scheda digitalizzatore	
software grafica immagine in nero (usato)	L. 2.495.000
MOUSED usato ad azione a pannello di	L. 250.000

"PREZZI IVA INCLUSA"

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ELETRONICA CENTOSTELLE s.r.l.

Via Centostelle 5/A - Firenze - Telefono (055) 61.02.61 - 60.81.97 - Fax 61.13.02



anche quelle per le test "pedestri": JUPITER, CHRISTMAS, COSMOLOGY, PENTAGON. E per chiudere ancora tre codici con effetti da verificare: COATHANGOL, FRUTSAT e CATFOOD.

NEBULUS II

Visto che nessuno (o quasi) è riuscito a finire la prima zona ecco un bel cheat per avere una dotazione completa di tutte le armi sempre a vostra disposizione. È sufficiente digitare HOUSELIES.

Se ancora trovate delle difficoltà eccessive ci sono anche tre codici per altrettanti livelli da inserire nella schermata dei test (lo schermo dovrebbe flashare per un secondo): LOYANDLOVE, GREENTREES, ICEHOUSE. Divertenti le varie espressioni del boss alla sua convenza, felice così.

ARMALYTE

Per quanto ben lontani dal grande classico per Commodore 64 si tratta pur sempre di una spensafuggi abbastanza interessante e soprattutto tranquillizzante difficile.

Quest'ultima non dovrebbe comunque più rappresentare un grosso problema mettendo il gioco in pausa e digitando DELTA3. Il pannello di controllo dovrebbe cambiare di colore eliminandovi parecchie preoccupazioni.

LUPO ALBERTO

Finalmente il solito fuori questo benedetto cheat che esiste in tanti a ridosso. Lo trovate scoprendo il nome Cristiano Riccio. È sufficiente digitare durante la partita SPECTRUM e quindi premere i tasti "I", "W" e "T" per via inversa, tempo illimitato e invulnerabilità, con i tasti "Z" e "X" si può invece spostare ad ogni livello, anche questo è fatto.

BABY JO

Se siete ancora alle prese con par-

nolini sporchi e biberon da lavare niente paura, per completare finalmente il vostro ritorno all'infanzia recentemente proposto dalla Locri abbiamo trovato per voi le password dei tre reandi: YOUP, GLOUP e MUMMY.

TURBO OUT-RUN

Trafasti di una conversione furfante che esaltate iura delle tante vittime di lei, che potrebbe comunque essere parzialmente rivalutata in versione budget (almeno per il fascino della Ferrari di... Crazy). Iniziate a giocare e digitate GERRINTAETIUM.

Aurite così abilitato il cheat mode che vi permetterà di incrementare il tempo (invece premendo F5, di scegliere il livello con i numeri della tastiera principale oppure altre funzioni) ancora, con altri test, che potrete sperimentare da soli.

THUNDERJAWS

Pubblicato da convenzioni tradotte non si prima non parlare di Denmark (che comunque sembra leggermente la stessa). Per alcuni di livello è sufficiente premere il tasto sinistro del mouse, quindi le lettere S e (più anche quello destro, a volte).

HYDRA

Già che stavamo in tema non ho voluto lasciarvi scappare l'occasione propria, una volta cominciata la partita digitate KILLKILLKILL e quindi potrete fare scorta di carburante premendo F, con tutte le altre lettere si salta invece ai vari livelli.

STRIDER II

Un'altra conversione per certi versi apprezzabile (abbiamo parlato di lei, ma anche la Ferrari non scherza), in ogni caso per abilitare il cheat-mode bisogna digitare SWFT una volta compilato il gioco, a questo punto dovrebbe comparire un'icona triangolare e inizierete la storia "2".

potrete ripristinare l'energia di Zeke con T+2 alla del robot.

ALIEN STORM

Accusa un gioco Tynes di medio livello (quattro o qualche eccesso di violenza) ma ancora ci sto, ma diversamente posto (più sereno...), per ricordarsi come meglio di una discoteca conosciuta. E che cosa ha scoperto addirittura Stefano Galliani e si tratta di digitare PCOMPUTERLOVE una volta compilata la partita, a questo punto premendo "C" avrete invece i crediti, con "E" Entrate. Iniziate invece WHOOWHOCHEESE computerizzare i nomi del protagonista.

FUTURE WARS

Continuano ad arrivare richieste d'aiuto per le stupide avventure della Delphine (fortuna che almeno Cruise For A Corps (abbiamo sistemato). Un dubbio frequente riguarda l'ingresso nel villaggio medioevale, per non venire riconosciuti e arrestati bisogna trovare la corda, arrampicarsi sull'albero e addormentarsi, quando arriverà un locale a farsi il bagno non dovette far altro che scendere e fregarli i vestiti: poco educato, ma estremamente funzionale. Fabio Petrocca è invece ancora incastrato nelle fogne di cui abbiamo già parlato più di una volta: per superare il mostro dovete raccogliere la lanterna tra le macerie e quindi caricarla nel rubinetto che si trova in uno dei primi corridoi, utilizzando l'arma così offerta con tempismo sulla creatura. Per quanto riguarda il problema di Davide Negri (anche Bruno Pinto mi sembra comunque arrestato nella medesima situazione), che colgo l'occasione per ringraziare del complimento, mi sembrava di aver già chiesto il di-leserico, le bandierina rossa deve essere infilata nel buco della mazza militare, buon proseguimento...



CIAMPITI ANTONIO

NEXT COMPUTERS
VIA BUGATTE, 13
20017 RHO (MI)
TEL. (02) 93505260 R.A.
FAX (02) 93505219

CHIAMATA DIRETTA UFFICIO SELEZIONI
TEL. (02) 93505942



VENUTA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE E PAESI LIMITROFI.
ORDINAZIONI SU ORE 24 - SERVIZIO COMPUTERIZZATO.

ORARI :

9.00 / 12.30 - 15.00 / 19.30
CHIUSO IL LUNEDÌ POMERIGGIO

PAGAMENTI BANCHE, BANCOPAY IN
NEGOZIO, VALIDA PER POS E CARTE
DI CREDITO, SCONTI A DIRTE, ENTI,
SCUOLE, CONVERTIBILI.

La Next computers si trova in Via Bugatte, nell'angolo stretto di Rho, l'ingresso di Via Martelli, all'angolo del N. 13 con il 43. E' un facilmente raggiungibile con l'autostrada Milano/Torino, uscita Rho, con la tangenziale e con l'uscita Rho (A9) proprio da dove si Milano (con una bella pedana).

NOTIZIE UTILI SU RHO

ATONCE 16 MHZ - NEW

Emulatore 286 16MHz per Amiga 500 e 2000, trasforma il drive Amiga in un drive PC, e tutte le periferiche AMIGA in MS DOS comprese le sue uscite. **IMPORTAZIONE DIRETTA**

Caratteristiche Atonce 286 16 Mhz

L'Atonce Plus è fornito inoltre di 512K di fast ram e 2000K

per coprocessore 80287C 128bit

Testato disponibile in DOS 640K RAM con Amiga 512K.

L'eventuale memoria vecchia, se avete un espansore di qualsiasi potenza, è utilizzabile come expanded memory o extended memory MS DOS.

Non conosce il manuale funzionamento dell'Amiga, qualsiasi periferica a norme Com modore-Disk Drive Hard Disk, esterni o interni, HD212, printer Mouse, diventano AT PC MS DOS. Simulazione video VGA VGA MONO CGA HERCULES 640x480.

Altre prestazioni, affidabilità totale, manuale dettagliato, software di installazione con comando CONA, di facile montaggio senza alcuna assistenza. Costo base manuale in italiano a sole L. 450.000 IVA compresa.

Distribuzione
Esclusiva per
l'Italia

OFFERTA SPECIALE

Notetbook E 286 16 MHz/287 schermo VGA interfacciato 1 drive 3 1/2, 1 hard disk, 20 MB 1/2 MB RAM espandibile a 4 MB, uscita monitor esterno VGA, batteria nickel cadmio ricaricabile autonoma, alimentatore, borsa per trasporto in offerta da Next a L. 2.380.000. Disk 5.0 in abbinamento in facoltà.

Velocissimo assemblamento PC 286 - 386 - 486 a partire da L. 1.200.000
286 da 16 a 20 MHz - 386 da 16 a 40 MHz - 486 da 33 a 50 MHz

Sono disponibili i manuali Graph Backtick normal e Plus oltre al manuale MS BI Plus e al professional Notek.

- Amiga Action Replay II per Amiga 500 L. 170.000
 - Amiga Action Replay II per Amiga 2000 L. 170.000
- Contatta con fiducia il tempo per la precisione di programmare in computer, il vantaggio di vedere il risentimento dei giochi, la sicurezza di avere la programmazione in linguaggio macchina, ecc.

Amiga 500 1/2	L. 420.000
Amiga 500 Plus 2 1/2 MB	L. 730.000
Expansion 1MB per Amiga 500 Plus (solo Chicago 2 MB totali)	L. 160.000
Sound Blaster PC	L. 280.000
Sound Blaster PC	L. 290.000
Model SP/SM 70 in 1 MB	L. 80.000
Monitor VGA color 14" 7024 x 768	L. 520.000
Monitor NEC Multisync 13C color 1624 x 14"	L. 1.150.000
per Amiga PC, Macintosh	L. 1.150.000

Disponiamo di software tecnico grafico cad, word processing ultime versioni per Amiga versioni originali e di tantissimi altri articoli impossibile da elencare tutti. Sono disponibili accessori di tutti i tipi per Amiga

Un computer va acquistato solo presso una ditta specializzata. Ciampiti Antonio opera in collaborazione con la moglie Caterina Lombana nel settore computer da ben 13 anni. Ha fondato varie ditte, tra cui alcune ora cedute ancora operanti. Ha editato ben 28 numeri di riviste con accesa curiosità o libro di programmi per computer. È stato il primo in Italia a distribuire Sinclair QL; il famoso PC 1512 Amstrad, prima ancora che esistesse la stessa Amstrad Italia SPA, ha venduto il primo Amiga 1000 nel ben lontano 1984.

Pertanto è in grado di consigliare il cliente e guidarlo all'acquisto, secondo le sue esigenze, garantendogli un servizio post vendita per gli accessori, il software, l'assistenza, la riparazione e l'installazione, sia a livello hobbistico, sia a livello professionale. Prenoti: 02/20

Ci vende "Dibbe", prima o poi ne deve subire le proteste e a noi piace vivere ancora in pace con la nostra coscienza. Grazie.

Queste notizie sono verificabili da attenti e esperti su La Next, Eurocom, Comandare Gazette, Pannocchia, di vari anni addietro, in cui si parla di quanto esposto qui.

STAMPANTI NEC, COMMODORE, STAR, IBM, ORIENTAL

RIVENDITORE AUTORIZZATO IBM - AMSTRAD - NEC - STAR COMMODORE - 1984/85

OGNI TIPO DI CONSOLE
E UN VASTISSIMO
CATALOGO DI GAMES CARTRIDGES

SUPERGAMES COMPUTERSHOP

VIA VITRUVIO 37 - MILANO - CAP 20162

TEL. 02 / 295.201.84 - 295.201.80

Comodore 64	L. 240.000
Disk drive 1541 II	L. 250.000
Amiga 500+mouse	L. 490.000
Amiga 500 plus	L. 790.000
Amiga 2000	L. 1.750.000
Hunter 10943	L. 450.000
CDTV	L. 1.200.000
Tastiera X CDTV	L. 150.000
Drive X CDTV	L. 220.000

- NEC P30 28 aghi
L. 490.000

- NEC P30 28 aghi - 124 st
L. 990.000

- NEC P70 28 aghi - 124 st
L. 1.450.000

- Laser IIIP
L. 2.100.000

- Commodore 1270
L. 300.000

- Commodore 1230
L. 300.000

- Star LC200 a colori
L. 330.000

- Star LC34 28 aghi
L. 790.000

Vasto assortimento di software:

- MS-DOS
- AMIGA
- CDTV
- GAMESOP
- MEGADRIVE
- GAME GEAR
- SUPERAMICON

Cabinet professionale A300
L. 120.000

DRIVE AMIGA

Con contenitore	L. 199.000
Esterna	L. 110.000

CONSOLE

Sankey	L. 140.000
Tega Megadrive	L. 290.000
Game Gear	L. 279.000
Super Fantasy	L. 400.000

ACCESSORI AMIGA

ATOMICE	L. 399.000
ATOMICE 16MHz VGA	L. 599.000
PCI PC-Board	L. 489.000
Scanner	L. 490.000
Espansione A300 Plus	L. 80.000
Espansione 3MS GRW	L. 199.000
Espansione 3MS	L. 399.000
Espansione 2MS A2000	L. 350.000
Espansione 2MS esterna	L. 350.000
Mouse	L. 45.000
Selector mouse	L. 29.000
Action Replay III	L. 189.000
Interfaccia MIDI prof.	L. 110.000
Genlock snipref	L. 599.000
Genlock A2000 Super VHS	L. 200.000
Hard disk A590	L. 490.000
Nickstart ROM V2.04	L. 130.000

Hard disk OVP II 52 MB X A500
con espansione fino a 8MB
L. 1.150.000

Hard disk OVP II 52MB X A2000
L. 950.000

Hard disk OVP II 180MB X A2000
L. 1.590.000

Monitor -NEC MultiSync 270-
-VGA 1024 x 768-

L. 1.050.000

TUTTI I PREZZI SONO COMPRESIVI DI IVA
PAGAMENTI RATEALI SENZA CAMBIALI E SENZA ANTICIPO

VIRGIN per PC L. 69.900

C ominciamo con la risposta alla domanda che tutti si saranno fatti: cos'è un cimmero?

Beh, avete presente il tipico barbaro fantasy, una montagna di muscoli che vaga per steppe desertiche (beh, non tanto desertiche a giudicare dal numero di mostri da uccidere e principesse da salvare che si incontrano ogni giorno) che prima vi decapita e poi vi chiede informazioni? Beh, l'unica differenza è che un cimmero non fa neanche quelle, visto che la sua spiccata intelligenza gli permette al massimo di esprimersi a grugniti e monosillabi (lasciate perdere i due film con Schwarzenegger, dopo tutto lui ha due lauree).

Ma veniamo al nostro Conan, sistematosi con tanto di mogliettina a fare il fabbro in periferia, nella vita non vorrebbe fare altro che prendere a pugni l'incudine e piegare barre di titanio rinforzato con le mani, almeno fino a quando la dolce metà non viene rapita dagli uomini del sacerdote (alla faccia del celibato) Toth Amon. Essendo la mogliettina sul modello Red Sonia, possiamo ben capire come il nostro Conan, lievemente irritato dalla faccenda, decida di incamminarsi verso sud per "fare due chiacchiere" con questo Toth Amon, non prima però (come ogni buon cimmero) di avergli



cruentemente spiccato la testa dal collo. Una volta arrivato alla più vicina città si tratta di andare nella più vicina taverna a caccia di informazioni, dove il nostro laconico cimmero si esibirà in articolati dialoghi con gli autoctoni locali; dialoghi a base di "Dove?", "Avventura?" o (incredibile) perfino ripetendo a pappagallo parole che sembravano particolarmente significative. Non che tutto ciò serva comunque più di tanto, in una città progettata da un architetto decisamente poco estroverso, in cui quasi tutti gli edifici sono praticamente identici. In queste condizioni cercare di risalire da un'indicazione più o meno attendibile alla destinazione è già praticamente impossibile per un essere umano, mentalmente evoluto, figuriamoci per il nostro cimmero. Bisogna però riconoscere come girare di casa in casa non sia nemmeno poi così male, visto che,

spesso e volentieri, in assenza del legittimo residente si riesce a farsi scivolare in tasca qualche suppellettile. Anche riuscendo a trovare quel particolare emporio o quell'edificio che contenga un passaggio per il tempio locale ricordarne la posi-



zione è molto difficile e a Conan non resta che girovagare come un demente per la città bisbigliando tra sé e sé "Conan sembrare essere qui!".

Come potrete bene immaginare potrà inoltre capitare abbastanza spesso che a qualcuno non piaccia la faccia del nostro cimmero e decida di apportarvi qualche modifica, e voi, due metri di muscoli terminanti in una lama d'acciaio altrettanto lunga cosa fareste? Sbagliato, l'unica cosa da fare è fuggire, visto

che tutto quello che per ora Conan sa fare con la spada è sventolarla a casaccio intorno a sé evitando accuratamente di colpire quel piccolo halfling che intanto lo sta massacrando a colpi di temperino sul malleolo.

Personalmente ritengo che in qualche modo i cimмери non discendano dalle scimmie ma, viceversa siano le scimmie un'evoluzione del cimmero, ma chissà perché a questo mi ci sono affezionato, da quando l'ho incontrato mi sono messo in testa di educarlo a tutte quelle cose come aprire una scatoletta di fagioli prima di mangiarla. Ma scusate, non mi sono ancora presentato, nella fotografia io sono quello con la barba....

Stefano Giorgi



Che dire? Il soggetto ha un certo fascino e anche se i romanzi di Robert Howard non sono capolavori di narrativa fantasy, Conan ha da anni numerosi proseliti. Anche l'idea di farne un arcade adventure invece del solito taglia & affetta alla Rastan mi sembra positiva ed è supportata da un'eccellente grafica sia nella fase di esplorazione, con una prospettiva ibrida, isometrica-dall'alto, e da lato durante i combattimenti, ma il buono del gioco si ferma a queste intenzioni. Tecnicamente parlando le animazioni sono però scattose, poco credibili e può perfino capitare che il barbaro rimanga incastrato tra gli edifici di una città visualizzata con una opinabile prospettiva. L'avventura poi ha un inizio molto lento, la città è estremamente monotona e tutte le case sembrano identiche: è molto difficile ricordare le posizioni delle locazioni significative e quindi progredire. Il tutto è aggravato da un sistema di combattimenti già di per sé ridicolo, in quanto si ha a disposizione una sola mossa tra tre da selezionare tramite apposito menù, e mi sembra giusto sottolineare come con una sola mossa alcuni nemici non possono essere neanche colpiti... Potrebbe interessare qualche appassionato, il gioco ha una certa atmosfera, ma è veramente un peccato che sia stato sfruttato così male.

TECNICA:



GIOCABILITÀ:



INNOVAZIONE:



GLOBALE
68%

TOMAHAWK per Amiga L. 49.900, Atari St L. 59.900, PC L. 49.900



loro unione può garantire il successo dell'avventura. Asgard è un guerriero che conosce solo la forza: sferza pugni fortissimi contro persone e oggetti ed è l'unico del gruppo che si può arrampicare sulle corde o appendercisi per tirarle. Ignatius è un mago un po' distratto: lui punta le mani su un oggetto e, se gli va bene, lo trasforma. Il problema è che non sa neppure lui in che cosa! Oups, infine, è il personaggio più importante del gruppo perché è l'unico in grado di prendere oggetti (ma sempre e solo uno alla volta) e usarli a suo gusto e piacimento. Tutto sembra semplice, ma il problema è che i tre amici hanno solo un certo quantitativo di energia utile per riuscire a portare a termine l'intera faccenda, e purtroppo se prendono grandi spaventi o fanno qualcosa di molto pericoloso o catastrofico (come perdere un oggetto fondamentale per risolvere l'avventura) un po' di quell'energia se ne va per sempre e, una volta terminata, dovrete ricominciare da capo. Poco male, però, perché un felicissimo sistema di password vi permette di ricominciare dal livello in cui vi eravate cacciati. In questo pazzo regno incontrerete un sacco di personaggi divertenti e pazzoidi, come Ragnarox, il cane da guardia di Niak, ghiotto di uccellini, Shadwin, il topo bibliotecario, Meliagante e tanti, tanti altri. Quello che diverte in quest'avventura sono le situazioni molto comiche che incontrerete durante il vostro viaggio, e compiere delle azioni sbagliate è a volte più divertente che fare quelle giuste perché vi ritroverete in paradossi da cartoon molto bene animati. Giocare a Gobliins è estremamente facile, basta puntare il mouse su uno dei gobliins per selezionarlo e poi compiere l'azione puntando sull'oggetto che desiderate prendere, trasformare o colpire. In poche parole questa è un'avventura dinamica dove i verbi a vostra disposizione sono solo: vai, prendi, posa, usa, trasforma, colpisci e tira. Gli enigmi sono molto ben concepiti e molto divertenti, e una volta che cominciate a giocare è difficile lasciare a metà la scena che state tentando di risolvere perché appena riuscite a risolvere un enigma sarete spinti a scoprire

Gobliins

CATASTROFE! Il re Angoulafre è diventato improvvisamente matto da legare! Come guarirlo? Semplicissimo: basta fargli trascorrere un mesetto di vacanza in Redazione da noi proprio mentre si stanno chiudendo Consolemania, TGM, Zzap! e TGM Action... poi verrà senz'altro rinchiuso, e lì curato.

Eccoci di fronte a un vero caso di magia nera: qualcuno ha riprodotto il re Angoulafre su una bambolina, l'ha riempita di capelli e

ce per togliere il woo-doo che affligge il re. Ecco allora che entrano in gioco i tre inseparabili gobliins (tre "iii" perché sono tre? NdMax) amici del re che si dicono pronti a tutto per riuscire a salvare il loro reggente: Oups, Ignatius e Asgard. Questi



pezzettini di unghie appartenenti al re e adesso si sta divertendo a torturarla con spilloni e pizzicotti; risultato? Il re riceve a distanza questi impulsi malefici e, inspiegabilmente per chi lo sta a guardare, si mette a urlare, ridere, strillare e piangere. L'unico modo per aiutarlo sembra proprio essere quello di rivolgersi al mago irascibile Niak che potrà escogitare un rimedio effica-

tre folletti simpatici e giocherelloni devono sempre essere uniti perché ognuno di loro può compiere solo un'azione, e quindi soltanto la



anche gli altri. Ho trovato Gobliiins ben concepito anche per il fatto che nelle scene avanzate sono stati inseriti oggetti che in verità non servono proprio a niente, se non a portare fuori strada il giocatore. Per esempio, in una scena troverete, fra le molte cose, una retina per farfalle e, ovviamente una farfalla. Mentre la retina vi serve per riuscire a imprigionare un uccellino (che nella scena seguente dovrete dare a Ragnarox per farlo andare via), la farfalla è lì per bellezza: se infatti tentate di imprigionarla, vi prenderà e vi porterà in cielo, facendovi poi precipitare! E questo rende le cose un po' più difficili e stimolanti. Gobliiins non è mai stressante, tutte le scene prima o poi si riescono a risolvere, e si va dalle più semplici (utilissime a capire come usare i tre personaggi) a quelle decisamente complesse (come quella dei draghi). E' un'avventura dedicata a tutti, anche ai più piccoli, perché è decisamente semplice da gestire. Se volete usare la testa e divertirvi, andate a cercare nel regno di Angoulafre il rimedio alla sua pazzia... sarà molto divertente e ne uscirete matti... parola mia! Stefano Gallarini



COME NON PERDERE ENERGIA A GOBLIINS

Se desiderate giocare a Gobliiins e non volete perdere energia, seguite questo metodo che ho scoperto giocando. Quando vi verrà data la password di 7 lettere che vi servirà per accedere al livello successivo, aumentate di un certo numero di lettere la quarta della fila e fate la stessa cosa con l'ultima. Vi faccio un esempio. Ponete che la password che vi viene data è DCPLQMH e avete perso energia tre volte. Allora voi portate la lettera L (la quarta), tre lettere avanti (O) e fate la stessa cosa con la H (l'ultima lettera), che diventa M. In questo modo il vostro nuovo codice sarà DCPOQMM e potrete così caricare la scena riacquistando però tutta l'energia!



PC

La versione PC non differisce in niente da quella Amiga, l'unica cosa riguarda il sonoro: potrete infatti collegare l'interfaccia sonora Intersound MDO al vostro computer per avere dei suoni reali digitalizzati senza utilizzare delle schede. Abbiamo avuto modo di provare questo tipo di interfaccia a Bologna, direttamente alla CTO, è molto efficace, ma non l'abbiamo provata su Gobliiins. Il gioco è comunque installabile su Hard Disk, il minimo di memoria richiesta è 512K e sono utilizzabili le schede grafiche CGA, Hercules, EGA e VGA. Vivamente consigliato (e supportato), il mouse.

Amiga

A me Gobliiins è piaciuto molto: è ben disegnato, colorato, molto bene animato e divertente. Le animazioni sono piuttosto veloci, il sonoro si limita a dei suoni senza senso e le parti scritte del gioco sono in italiano. Quando giocate avrete sempre voglia di proseguire, perché le situazioni sono concepite a catena... risolto il primo pezzo capirete come risolvere il secondo, e così via. Se vi piacciono le avventure dinamiche senza perdere troppo la testa, questo potrebbe essere il gioco per voi. E' vero, una volta risolto, tutto finisce perché la soluzione è unilaterale, univoca, unica. Peccato.



TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:



GLOBALE
83%



TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:



GLOBALE
83%

PERGIOCO. PER I RINOCERONTI DEI VIDEOGIOCHI.

*sono sempre disponibili i cataloghi
gratuiti di tutti i giochi!*



Game Art
Anna Spina

Pergiooco, via San Prospero 1, Milano (piazza Cordusio) MM1. Si accettano tutte le carte di credito e Bancomat. Vendita per corrispondenza in tutta Italia, telefonare ai numeri: 02 / 874580 - 874593 dalle 9,30 alle 12,30 e dalle 15 alle 19,30 (esclusi festivi e lunedì mattina).

LORICIEL per Amiga L. 49.000

Nome: Friederick - Cognome: Von Hoegen - Et : 32 anni - Sesso: Ermafrodita(?!?) ehm! Maschio - Soprannome: Ugo - Sopracognome: Bambocci - Scopo della missione: S.S (Sorcio Segreto). Signori, questa   la vostra scheda personale!



Visti gli ultimi prodotti delle Loriciel mi aspettavo un gioco di buona fattura tecnica. Cos    stato. Aprendo la confezione ho trovato: tre dischetti, uno di presentazione (ottima) e due di gioco; il manuale con le istruzioni in italiano (miracolo!!!), una mappa della base e il corredo per completarla. Caricato il gioco ho notato come l'impostazione ricalchi abbastanza quella del mitico Obliterator, offrendo anche alcune notevoli innovazioni riguardo la giocabilit . L'unica pecca notevole sta nel fatto che i caricamenti sono angoscianti e che non si pu  usufruire di un secondo drive. Tirando le somme posso riferirvi che il numero delle mosse possibili   di sedici, le animazioni sono generalmente molto curate (non come Prince of Persia, ma quasi) e le interazioni con le postazioni informative particolarmente interessanti, dal momento che si pu  perfino giocare a Reversi (Othello), aprire le cassaforti sentendo il rumore della serratura (tipo Simon) e accedere alla scheda personale tramite codici variabili, tutte cose che ne fanno un gioco di buon livello.

GOLDEN EAGLE

L'Aquila d'oro   una statuetta magica fatta di un materiale sconosciuto. E' dotata di misteriosi poteri e di una luminosit  molto simile a quella dell'oro. Nel corso dei millenni che hanno caratterizzato la storia, passata e futura, molte sette religiose (come sarebbe a dire molte, se sono sette sono sette), pi  o meno segrete, hanno combattuto per il suo possesso. Ultimamente, una di queste diede inizio ad un feroce combattimento per poter, appunto, mettere le mani sul mitico idolo. Nahmur, il sacerdote di questa setta, non fu per  in grado di controllare l'enorme potere di cui tale statua era dotata e la ruppe in pi  parti che conseguentemente nascose in vari punti della citt . Voi direte: "ma perch  quel fessacchiotto l , ha nascosto i pezzi della statua?". Ed io giustamente vi rendo noto che lo ha fatto perch  temeva che un'antica profezia, che diceva che un uomo venuto da lontano avrebbe risvegliato l'Aquila e quindi dominato il futuro, si sarebbe avverata. Durante il periodo della Grande Guerra l'Eroe di questa storia era di servizio come custode (portinaio?) dell'Aquila d'oro e quando questa venne rubata egli fu fatto prigioniero e reso schiavo. Grazie all'aiuto dei mutanti, banditi dalla citt  da quel cattivone di Nahmur, egli recuper  la libert , ma in cambio doveva riuscire a recuperare la statuetta e scacciare gli invasori. Voi, naturalmente, impersonate l'Eroe, ma costui, chi  ? Semplice, il ragioniere Pupazzi. Cough! Scherzi a parte

costui non   altro che il gi  citato Friederick Von Hoegen, ex guardiano della statuetta e povero sventurato destinato a salvare il mondo. Questa, in modo sintetico,   la storia che sta dietro (nascosta sotto il dischetto) a Golden Eagle. Ora invece passiamo a cosa, in pratica, dovete fare: recuperare i pezzi dell'Aquila d'oro che troverete in alcune cassaforti sparse per la base della setta. Ovviamente, a rompervi i "cosiddetti" ci sono una serie di Robot e di guardiani che faranno di tutto per acchiapparvi e sbattervi in prigione, e se ci riescono per tre volte, vi rimetteranno il modulo ipnotico che i mutanti vi avevano tolto, e in quel caso ... Kaput! The End! Game Over.

Emanuele Scichilone

TECNICA:	😊	GAIOALE 81%
GIOCABILITA':	😊😊	
INNOVAZIONE:	😊😊😊	



ATARI LYNX

LYNX II CONSOLE 189000

- AD-SLIM WORD.....59000
- APB.....69000
- AWESOME GOLF.....59000
- BASEBALL HERO.....59000
- BILL & TED.....69000
- BLOCKOUT.....59000
- BLUE LIGHTNING.....59000
- CABAL.....69000
- CHECKERED FLAG.....59000
- CHIPS CHALLENGE.....59000
- ELECTROCOP.....59000
- GATES OF ZEN.....59000
- GAUNTLET II.....69000
- GOLF CHALLENGE.....59000
- GRID RUNNER.....59000
- HARD DRIVEN.....69000
- HOCKEY.....69000
- ISHIDO.....69000
- MS. PACMAN.....59000
- NFL FOOTBALL.....69000
- NINJA GAIDEN.....69000
- PACLAND.....59000
- PAPERBOY.....69000
- PIT FIGHTER.....69000
- RAMPAGE.....69000
- ROADBLASTER.....69000
- ROLLING THUNDER.....69000
- SCRAPFAD DOG.....59000
- TOM.....69000
- TOUR CYBERBALL.....69000



- TURBO SUB.....59000
- WARBIRDS.....59000
- WORLD C.SOCC.....69000
- XENOPHONE.....59000
- ZALDR MERC.....59000
- ZYBOTS.....69000

ALEX

Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

GAMEBOY

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| BATMAN.....59000 | KLAX.....49000 |
| BATTLE BULL.....59000 | MEGA MAN.....59000 |
| BLADES OF STE.....69000 | MIKEY'S D.C.....59000 |
| BOOMERS ADV.....49000 | NFL FOOTBALL.....59000 |
| BOXOLE.....59000 | NFLA BOY.....59000 |
| BUBBLE BOBBLE.....59000 | NOBUNAGAS A.....79000 |
| BUBBLE GHOST.....59000 | OPERATION C.....69000 |
| CASTELVANIA 2.....69000 | R-TYPE.....59000 |
| D.DRAGON 2.....59000 | ROBOCOP.....59000 |
| DRAGON'S LAYR.....59000 | S D GUNDAM.....69000 |
| DUCK TALES.....59000 | T.M.N.T. 2.....69000 |
| FIRST OF N.S.....59000 | THE PUNISHER.....69000 |
| GO GO TANK.....49000 | TURRICAN.....69000 |
| GREMLINS 2.....69000 | W W F.....69000 |



SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA IN 24/36 ORE

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTO IL MATERIALE CHE COMMERCIALIZZIAMO

GAMEGEAR



- AX-BATTLE.....69000
- CHASE HQ.....79000
- COLUMNS.....69000
- DONALD DUCK.....69000
- DRAGON CRYSTAL.....69000
- DRAGON NINJA.....69000
- ETERNAL LEGEND.....89000
- FANTASY ZONE.....79000
- FORBIDDEN CITY.....69000
- FRAY.....79000
- FROGGER.....69000
- GALGA 91.....69000
- GEAR SHINOBI.....69000
- MAPPY.....69000
- MICKEY MOUSE II.....69000
- NINJA.....79000
- NINJA GAIDEN.....79000
- OUT RUN.....79000
- PONGO.....69000
- PSYDIC WORLD.....69000
- RASTAN SAGA.....79000
- SHINOBI.....69000
- SPACE HARRIER II.....69000

- SUPER GOLF.....69000
- SUPER MONACO GP.....69000
- WAGA LAND.....79000
- WONDERBOY.....69000
- WORLD ICE HOCK.....79000

GAMEGEAR
279.000



PC ENGINE

- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| 1941.....135000 | PAC MAN 2.....79000 |
| ADVENTURE ISL.....79000 | PLAYBOY ADV.....99000 |
| AERED BLAST.....79000 | RACE DASH 2.....59000 |
| AFTER BURNER II.....69000 | R-TYPE.....59000 |
| AGEDAMA.....99000 | R-TYPE II.....59000 |
| ALICE 2.....89000 | RASTAN SAGA 2.....49000 |
| ARMED COP 2.....59000 | SALAMANDER.....99000 |
| ARMEDF.....59000 | SHANGAI.....99000 |
| BALLETIX.....99000 | SHINOBI.....59000 |
| BARUMBA.....59000 | SIDE ARMS.....79000 |
| BE BALL.....59000 | SKWEEK.....89000 |
| BEACH VOLLEY.....59000 | SOCCER.....69000 |
| BOOMER NAN.....99000 | SON SON 2.....59000 |
| BOXING.....69000 | SPACE HARRIER.....59000 |
| CHASE HQ.....59000 | SUPER VOLLEYBALL.....59000 |
| CHASE HQ II.....89000 | SWEET HEART.....59000 |
| CRAZY WRESTLING.....99000 | TENNIS.....79000 |
| CYBER POLICE.....69000 | TIGER DO.....59000 |
| CYBER CORE.....59000 | TING SING DRAGO.....89000 |
| DARIUS PLUS.....69000 | TOMMA.....99000 |
| DEAD MOON.....69000 | TOT HELI.....49000 |
| DEEP BLUE.....59000 | TOY SHOP BOY.....59000 |
| GOMOLA SPEED.....59000 | VEIGUES.....49000 |
| OPERATION WOLF.....79000 | VIGILANTE.....49000 |
| OUT RUN.....119000 | VIOLENT SOLDIER.....69000 |
| OVER RIDE.....59000 | VOLFIEV.....59000 |
| P-47.....69000 | W-RING.....69000 |
| PACLAND.....59000 | WONDER MOMO.....59000 |



PC engine
240.000

PC engine GT
599.000



NEO-GEO

- | | | |
|--------------|--------------|---------------|
| ASO II | MAGICAN LORD | SUPER SPY |
| CYBER LIP | MAJHON | TOP P. GOLF |
| EIGHT MAN A. | NAM 1975 | BURNING FIGHT |
| GHOST PILOT | NINJA COMBAT | BASEBALL S. |
| JOY JOY KID | RIDING HERO | |
| KING MONSTER | ROBO ARMY | |
| BOWLING | SENGOKU | |
- NEO-GEO**
740.000

ORDINI

Tel. 011/7731114

Fax 011/7731001

MEGADRIVE

JAPAN

U.S.A.

AERO BLASER.....	89000	588 ATTACK SUB.....	129000
ALIEN STORM.....	99000	ABRAMS B.TANK.....	99000
BATTLE GOLFER.....	69000	AIR DRIVER.....	89000
BEAR KNUCKLE.....	99000	BAT MAN.....	89000
BONANZA BROT.....	89000	BATTLE SQUADRON.....	89000
DICK TRACY.....	79000	BUDOKAN.....	99000
DONALD DUCK.....	89000	BURNING FORCE.....	59000
FANTASIA.....	99000	BUSTERS DUGLAS.....	89000
FIGHTING MASTER.....	109000	CENTURION.....	89000
GOLDEN AXE I.....	99000	CRACK DOWN.....	99000
GOLDEN AXE II.....	99000	CYBER BALL.....	89000
GHOULS AND G.....	109000	DECAPATTACK.....	89000
GYMDOG.....	99000	DICK TRACY.....	89000
ICE HOCKEY.....	99000	DONALD DUCK.....	89000
INSECTOR X.....	49000	F 22 INTERCEPT.....	89000
MERCS II.....	109000	FANTASIA.....	99000
MICKEY MOUSE.....	69000	GOLDEN AXE II.....	99000
MIDNIGHT RESIST.....	99000	HELLFIRE.....	89000
OUT RUN.....	99000	JAMES POND.....	79000
PHELOS.....	49000	JOE MONTANA.....	89000
RASTAN SAGA II.....	59000	JOHN MADDEN.....	89000
ROLLING THUN. II.....	119000	LAST BATTLE.....	69000
SONIC.....	99000	LAKERS VS. CELTIC.....	89000
STRIDER.....	79000	MERCS.....	99000
S. AIR WOLF.....	89000	MOONWALKER.....	89000
S. HANG ON.....	79000	MICKEY MOUSE.....	89000
S. MONACO GP.....	99000	ONSLAUGHT.....	79000
S. SHINOBI.....	89000	OUT RUN.....	89000
TAIHEKI.....	119000	PA CMANIA.....	99000
TASK FORCE HAR.....	129000	PHANTASY STAR II.....	139000
T.BEAST WARRIOR.....	129000	PIT FIGHTER.....	99000
UNDEADLINE.....	129000	POPULOUS.....	89000
WRESTLE WAR.....	99000	QUACK SHOT.....	99000
ZERO WING.....	89000	REVENGE SHINOBI.....	109000



JAPAN ADAPTER
39.000

SHARING IN CAR.....	129000
SONIC.....	99000
SPEEDBALL 2.....	89000
SPIDERMAN.....	99000
STAR CONTROL.....	119000
STAR FLIGHT.....	109000
STORMLORD.....	99000
STRIDER.....	119000
SPACE INVADERS.....	79000
SPIDERMAN.....	99000
SUPER HANG ON.....	69000
S. VOLLEYBALL.....	69000
SWORD OF SODAN.....	99000
SWORD OF VERM.....	129000
TARGAN.....	69000
TECHNO COP.....
THUNDERFORCE II.....	69000
THUNDERFORCE III.....	109000
TOMMY LA SORDA.....	109000
TOE JAM & ERALD.....	99000
TRAMPOLINE TERR.....	79000
TRUXTON.....	69000
TURRICAN.....	89000
WORLD C.SOCCER.....	69000
WRESTLE WAR.....	89000
Y'S II.....
ZANY GOLF.....	49000
ZOOM.....	59000

ALEX

Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza



Megadrive
CD ROM
DISPONIBILE

EARNST EVANS.....	125000
HEAVY NOVA.....	125000
SOL FEACE.....	119000
WOODSTOCK.....	125000



SUPER FAMICOM

CONSOLE SUPER FAMICOM L. 480.000

3D GOLF AUGUST.....	149000	RAIDEN DENTETSU.....	159000
ACTRAISER.....	139000	RAIDEN TRAD.....	159000
AREA 88.....	149000	ROLL PLAY.....	169000
BATTLE COMM.....	IN USCITA	SD GREAT BATTLE.....	129000
BATTLE DOGEBALL.....	149000	SD GUNDAM 91.....	159000
BIG RUN.....	129000	SHOOTING.....	159000
BOMBOSAL.....	109000	SILVER SAGA.....	IN USCITA
CASTELVANIA.....	169000	SIM CITY.....	149000
DARIUS TWIN.....	149000	SUPER ALESTE.....	IN USCITA
F1 EXALUST HEAT.....	IN USCITA	SUPER BASEBALL.....	149000
F-ZERO.....	139000	SUPER E.D.F.....	169000
FINAL FANTASY IV.....	170000	SUPER F. SOCCER.....	159000
FINAL FIGHT.....	149000	S.GHOST AND G.....	169000
GANAR. BASEBALL.....	149000	S.MARIO WORD 4.....	139000
GOEMON.....	149000	SUPER PINBALL.....	IN USCITA
GRADIOUS III.....	139000	S. R-TYPE.....	149000
HOLE IN ONE.....	139000	SUPER STADIUM.....	149000
HYPER ZONE.....	149000	SUPER TENNIS.....	149000
JERRY BOY.....	149000	THUNDER SPIR.....	IN USCITA
JOE & MAC.....	165000	TOP RACER.....	IN USCITA
LEGEND OF ZELDA.....	149000	ULTRA BASEBALL.....	149000
LEMMINGS.....	159000	ULTRAMAN.....	139000
PILOT WINGS.....	139000	ZELDA II.....	149000
POPULOUS.....	129000	JP-KING JOYSTICK.....	165000
PRO SOCCER.....	149000	ASCII PAD.....	65000

SUPER NES

ACTRAISER.....	120000
BASEBALL SIM 1000.....	110000
BASELOADED.....	106000
BILL LAMBERT COMBAT.....	109000
CASTELVANIA 4.....	129000
CHESSMASTER.....	120000
D-FORCE.....	115000
DRAKKEN.....	120000
FINAL FANTASY II.....	129000
GRADIOUS III.....	100000
HOME ALONE.....	110000
IPER ZONE.....	99000
LAGOON.....	119000
PAPERBOY II.....	115000
PILOT WINGS.....	110000
POPULOUSE.....	105000
R-TYPE.....	110000
RPM RACING.....	110000
SIM CITY.....	110000
Y'S III.....	120000
ADATTATORE FAMICOM.....	45000



ORDINI



Tel. 011/7731114



Fax 011/773100

ELECTRONIC ARTS per Amiga, Atari ST L. 59.900

**GAMES
machine**

**STAR
PLAYER**

Molti lettori pensa-
no che i capiredat-
tori siano, in fondo,
persone normali...

SI SBAGLIANO!



Sul pianeta redazione abitano ormai in pianta stabile i tre capiredattori delle strane riviste TGM, ZZAP! e CONSOLEMANIA, e l'avvicinarsi delle date di consegna del materiale segna il momento

per lo sventurato di turno di assurgere al Macintosh per prendere in mano la rivista che sta nascendo. Così, ogni mese, i tre sono costretti ad intraprendere il pellegrinaggio dal monte "Olimpo" (una montagna di dischetti su cui normalmente spendono il loro tempo gozzovigliando in allegra e succintamente vestita compagnia) alla pianura del Piave (cosiddetta perché un campo di forza urla "non passa lo straniero" a qualunque estraneo cerchi di avvicinarsi). Considerata la mole di lavoro che comporta il dirigere una rivista, i capiredattori ricevono dei poteri divini al momento della loro assunzione al rango di coordinatori, e grazie a questi tutto fila a meraviglia.

Stavolta, però, qualcosa è andato storto. TGM aveva iniziato a crescere, e crescendo stava assumendo una propria identità. Mangiava come un normale essere erbivoro, dormiva come un normale essere vivente, pensava come un anormale essere pensante. Ebbene sì, il nuovo TGM stava crescendo con delle tremende manie pennucida. In fondo alla sua anima si annidava un enorme e gratuito desiderio di vendetta nei confronti di tutte le rondini e sapeva che finché gli umani fossero rimasti sulla Terra non avrebbe potuto sterminarle (Le rondini sono una specie protetta. Le maledette hanno raggiunto, con i loro agenti, anche le alte sfere politiche). Approfittando così di un attimo di distrazione del suo tutore (Max), lo stordisce, ne ruba i poteri mistici e si invola dalla finestra per raggiungere un covo preparato in gran segreto.

Nel frattempo, sul monte Olimpo, Giancarlo e Alex stavano terminando la loro ennesima partita a football america-

Diverse ore dopo si teleportano in redazione dove trovano il combattivo Max alle prese con l'organizzazione di un piano d'azione.

"Dovremo attendere la sua prima mossa - dice con espressione calma e pacata - e poi lo distruggeremo."

"Dobbiamo proprio distruggerlo? Del resto vuole solo la distruzione di tutte le rondini."

"No, Giancarlo. Le rondini esistono e

POPULOUS II

no simulato e si preparavano a godersi le coccole delle cheerleaders che attendevano pazientemente alle loro spalle (he, he) quando una chiamata di Max li informa sulla situazione. I due si guardano e decidono che, in fondo, il mondo può aspettare e le cheerleaders no.

devono continuare ad esistere."

"Potremmo aspettare che ne ammazzi un bel po' ed intervenire prima che uccida l'ultima."

"NO!"

"Ok, volevo solo proporre una soluzione alternativa."



Una violenta scossa di terremoto pone fine alla conversazione pro/contro volatili. Fuori dalla redazione, da un'enorme squarcio nell'asfalto fuoriesce della lava.

"Orca l'ocal! Ma quali poteri ti ha rubato esattamente la disgraziata rivista?"

"Bah! Stavo giocando a Populous II e quindi..."

Nel frattempo una pioggia di fuoco si riversava nella strada opposta a quella colpita dal terremoto.

"Dobbiamo -dice Max- fare in fretta."

"Io so dove si è nascosto."

Tutti gli sguardi (che poi sono solo due, ma scriverlo così fa più scena) si poggiarono su Giancarlo.

"Ebbene sì. Io ho dato rifugio al fuggitivo."

"Tu?!?" -Chiedono stupiti i rimanenti due.

"Sì. Non posso soffrire le rondini, lo sapete, e inizialmente si trattava solo di studiare un piano insieme al TGM per sterminarle. Ma ora si è spinto troppo oltre. Temo che la sua psicosi stia peggiorando."

I tre si fiondano a casa del caporedattore di Zzap! armati fino ai denti e pronti a fronteggiare quello che ormai credono un mostro. Giungono al portone, salgono le scale, aprono la porta e... trovano la madre di Giancarlo



Ei eccoci a commentare il seguito di un gioco che ha segnato la storia dei videogiochi. Il primo Populous è stato acclamato da tutti come una perla di innovazione e giocabilità. Il sonoro è stato curato da quel genio di Rob Hubbard e la grafica era funzionale e dettagliata. Ma quel che esaltava maggiormente era la sensazione di potenza che il gioco emanava.

Nei seguito è purtroppo cambiato ben poco, strutturalmente parlando. Il sonoro non è più quello di prima, ma il resto è stato migliorato. La grafica è molto bella, con tutti gli omini perfettamente animati e le animazioni degli eroi molto curate. La giocabilità è leggermente peggiorata, più che altro come effetto dell'inflazione che si è avuta dei metodi di controllo alla "Populous", ma la sensazione di potenza che ha caratterizzato il primo gioco è sicuramente cresciuta. In Populous II avete la possibilità di mandare in giro per il territorio avversario trombe d'aria, colonne di fuoco, eroi fiammeggianti, inondazioni, terremoti e temporali. Potrete devastare ampie zone con piogge di fuoco, fulmini mirati, maremoti o vulcani. Ma i fenomeni più devastanti saranno utilizzabili solo nei livelli avanzati (e considerato che di livelli ce ne sono 1000, avrete un bel daffare per vedere tutti gli effetti possibili). Unica pecca riscontrata: un po' troppo facile progredire nel gioco. Ebbene sì, finora non sono mai stato sconfitto (aggiornato al 112° livello). Concludendo, non posso che consigliarvi un gioco strutturalmente molto, ma molto, bello che però non piacerà a chi deve far lavorare la materia grigia oltre al pulsante di fuoco.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:



GLOBALE
91%

impegnata ad accendere il camino con dei fogli di carta. "Salve ragazzi. Ho appena acceso il camino, ma sapeste che fatica che ho fatto, sembrava quasi che la carta non volesse collaborare."

(Al di là delle deliranti vicende del nostro ornitologo Gianca il nostro caro TGM ha fortunatamente abbandonato, in tempo utile per uscire puntuale in edicola, tutti i suoi velleitari propositi dittatoriali, riconsegnando ogni divino potere nelle mani del suo legittimo detentore: "Caro JH, la prossima volta che fai una recensione del genere ti faccio risucchiare da una tromba d'aria, attorcigliare come un batuffolo di cotone villosa e scagliare poi verso le desolate lande zappiane... Ovviamente a volo di rondine!" NdMax).

Giancarlo Calzetta



SSI/US GOLD per PC L. 69.900



Che le fogne non siano un posto idilliaco si sapeva già, che nel precedente episodio un gruppo di eroi dovette fuggire in una rete di fognature è storia nota, ma che la cosa si debba ripetere è davvero troppo!



EYE OF THE BEHOLDER II

THE LEGEND OF DARKMOON

Dopotutto, come è possibile combattere con uno spadone a due mani, avendo una delle medesime impegnata a tappare il naso? La faccenda è quantomeno frustrante, per cui gli eroi di Waterdeep che trionfarono in Eye of the Beholder 1 uscirono abbastanza scossi dall'impresa. Ma in quel di Waterdeep c'è sempre stato un certo fermento di forze maligne, e non molto dopo si ebbero prove scritte di qualche strano mistero locale. In particolare si trattava della zona in cui sorgeva il tempio di Darkmoon: i prodi avventurieri sono quindi stati richiamati per investigare; con grande sollievo dei loro nasi, l'avventura non inizia in putride fogne, bensì in una verdeggiante e ombrosa foresta.

L'interfaccia di gioco non è nuova per tutti coloro che hanno provato Dungeon Master o il precedente episodio di EOB 2: sul video troneggia una visuale soggettiva, contornata da icone varie e aree di stato per i personaggi. Ancora una volta si tratta di un ambiente da mouse, come il titolo faceva capire: una presenza che sul PC sta mietendo sempre più favori da parte di pubblico e programmatori. Non c'è quindi nulla di particolare da dire, salvo che alla SSI hanno deciso di scrivere EOB 2 come un seguito più che una ristrutturazione; se avete presente la differenza tra Might & Magic 1, 2 e 3 capirete che cosa intendo. Le varianti più significative stanno fondamentalmente nella grafica, che è stata ingrassata da un maggior numero di disegni. La concezione basilare del sistema enigmistico non ha subito modifiche, con vantaggio di chi ha già giocato ad EOB 1. Questo evidenzia (come se ce ne fosse bisogno) la filosofia SSI di concepire

i suoi giochi di ruolo a cicli: giova all'unità del racconto, piace ai giocatori, ed è senz'altro un sistema per vendere di più. Questa filosofia emerge anche dal numero di punti esperienza assegnati all'inizio: via via che si progredisce lungo un ciclo, i giocatori partono da parecchi livelli oltre l'inizio del capitolo precedente. EOB 2 non fa eccezione, e così i giocatori monoclasse iniziano circa al settimo livello. Sembra



quasi di sentir parlare la SSI: "Non c'importa se non avete giocato al capitolo precedente e non avete personaggi da trasferire, beccatevi questo pegno di buona fede con i nostri complimenti, e la prossima volta comprate SSI!". Ma non pensate che con questo sia maldisposto nei loro confronti: anche la collana Might & Magic (la mia preferita) fa

qualcosina di simile, e nessun avventuriero rifiuterebbe qualche livelluzzo in più. Ma che cosa vi attende nel gioco? C'è la solita schiera di mostri cattivi e affamati (poteva mancare?), un bel pacco di corridoi sotterranei, un mistero da svelare, e un intricato sistema di leve, pulsanti, piattaforme e serrature che regola l'apertura delle porte. Non mancano le finezze: dopo essere rimasto apparentemente intrappolato e avendo cercato a lungo una possibile via d'uscita, la trovi lanciando un oggetto che passò proprio attraverso i graticci di una porta. E adesso basta divulgare i segreti del gioco, dopotutto la SSI vi tenta già abbastanza pubblicizzando assieme al gioco il libretto dei suggerimenti (Bleah!). Vi dirò quindi che EOB 2 esige l'ardisco, non si sogna nemmeno di girare sugli XT, funzionerebbe in EGA ma è stato concepito espressamente per la VGA/MCGA 256 colori (che è un altro fenomeno ormai di moda nel mondo PC), supporta la scheda AdLib e compatibili, vi succhia



GAMES machine

STAR PLAYER

tutti i 640K di RAM che magari non avete nemmeno, e rende un mouse quasi obbligatorio: la tastiera è usabile, ma è ovviamente una seconda scelta. E prima di lasciarvi avventurare nelle viscere di Darkmoon, vi devo proprio dare un buon



PC

Da un'angolazione strettamente tecnica non si notano migliorie particolari nelle viscere del programma: la struttura originale del gioco è rimasta immutata, come non piccola parte della grafica e tutta l'interfaccia utente. Le differenze sono soprattutto nel diverso (ma neanche tanto) ambiente di gioco e nel miglior fattura grafica dei mostri, oltre a una certa presenza di schermate di dialogo con

consiglio: occhi aperti, naso spalancato (non siamo più nelle fogne!), orecchie tese, e gambe in spalla; è meglio un vigliacco vivo di un eroe morto, anche se sarebbe ancor meglio un eroe vivo...

W.B.



ritratto dell'interlocutore. Il sistema di gioco di EOB 2 è già stato ampiamente apprezzato per la sua immediatezza; non è qui che vanno i miei dubbi, bensì alla relativa lentezza del programma, già sperimentata in EOB 1. Non so che possiate pensarne voi, ma trovo veramente fastidioso vedere che il programma ritarda di parecchi decimi di secondo reagendo ai comandi nel bel mezzo di un accanito combattimento. E un altro piccolo limite del gioco lo abbiamo nel senso di claustrofobia (comune anche al predecessore e a Dungeon Master) degli scenari rigorosamente sotterranei: perfino la foresta sembra volervi ingabbiare. E devo anche dire che oggettistica e bestiario sono abbastanza ridotti, oltre alla mediocre impostazione tattica dei combattimenti. Il mio parere professionale è quindi che EOB 2 (paradossalmente) sia una grandiosa esperienza di gioco soprattutto per chi non è particolarmente iniziato o appassionato: il fluido magnetico della grande giocabilità e

dell'atmosfera sicuramente raccoglierà molti nuovi adepti, ma i ruolisti più seri potrebbero trovare semplicistico lo schema di combattimento, dando la preferenza, come il sottoscritto, a giochi di ruolo più classici.

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE
92%

RITORNA ANCHE BUCK ROGERS!

	NAME	AC	HP
	FLAVIUS	4	33
	NICOLE STEELE	0	49
	KILLJOY	1	45
	GABE	0	46
	CELESTE	1	44
VERONICA	1	45	

6,15 P 00:00

THE HUGE WINGED SHAPE TURNS AWKWARDLY TOWARDS YOU. 'PARDON ME. WE ARE BORN TO WEIGHTLESSNESS. EVEN THIS MINIMAL GRAVITY IS AN IRRITATION.'

	FLAVIUS
	HITPOINTS 33
	AC 4
	BOLT GUN (100)

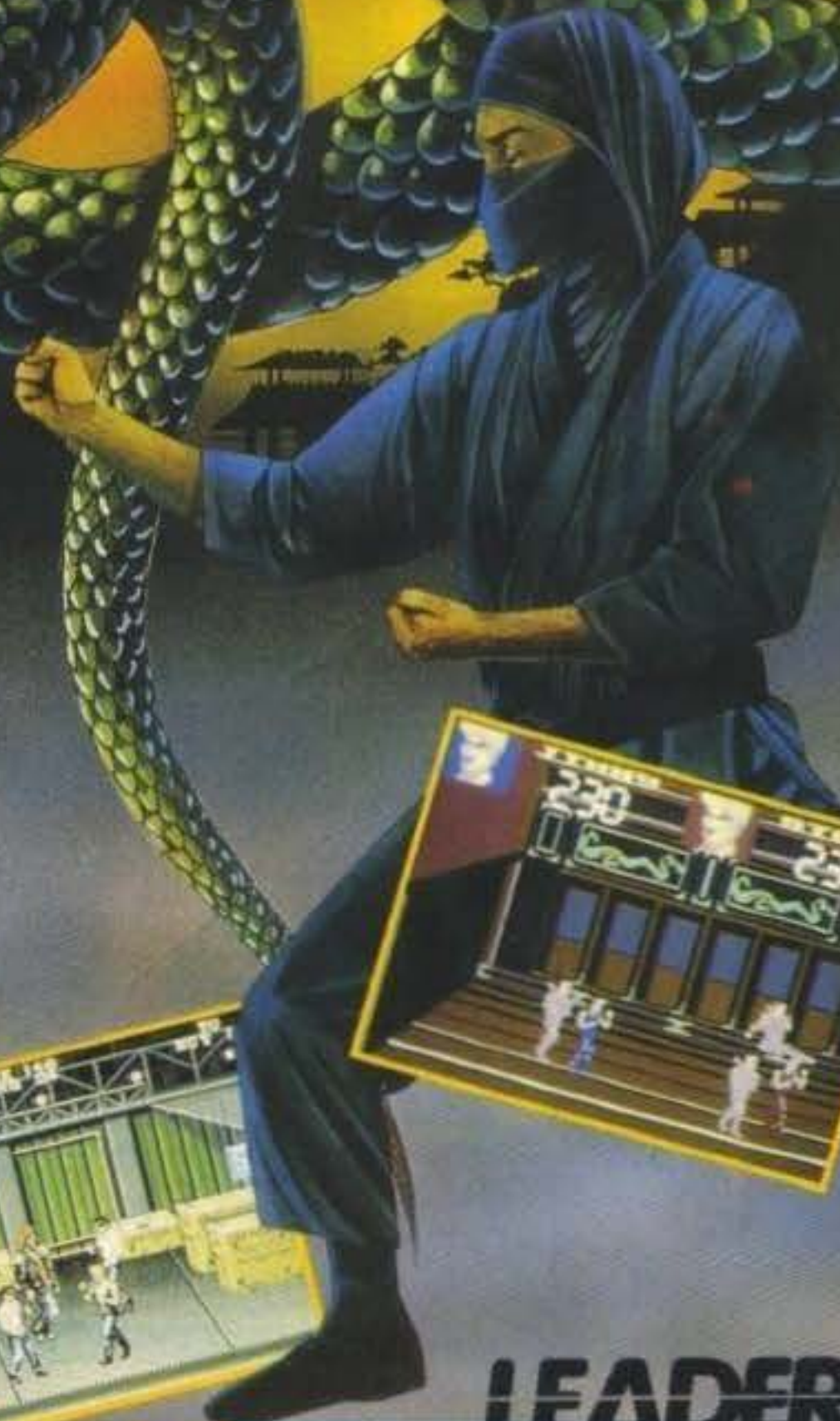
Come prossima uscita la SSI ha infatti in programma il secondo episodio per il suo gioco di ruolo ad ambientazione spaziale. Buck Rogers Matrix Cubed dovrebbe essere prestissimo disponibile nella versione Pc (256 colori, ovviamente), con quella Amiga prevista a ruota. La recensione nel prossimo numero.



DOUBLE DRAGON

THE III

ROSETTA STONE



© 1990 Techno Japan Corp. "Double Dragon III The Rosetta Stone"™ is a trademark of Techno Japan Corporation. Licensed from Tradewest Inc. A joint Sales Curve/Tradewest Publication © 1991.

LEADER

UBI SOFT per Amiga e Atari ST L. 59.900

W

argame... fantasy...
griglia esagonale...
magie... 1 o 2 gioca-
tori... giocatelo e fa-
teci sapere... ciao, ciao...
scia! Aaah! (recensore che
viene frustato per scarsa
operosità)... tic, tic, tic (recen-
sore che comincia a scrivere
come si deve).



CELTIC LEGENDS

di mappa (entrambi a griglia esagonale): strate-
gico e locale. Nel primo i gruppi (che possono
essere composti da un massimo di otto elemen-
ti) sono rappresentati dal solo capogruppo,
mentre nel modo locale ogni creatura è a sé
stante. Ad ogni turno il vostro stregone gua-
dagna un certo numero di punti magici (a seconda

dei castelli e dei luoghi incantati in suo posses-
so) e li può usare a piacere o nei combattimenti
con incantesimi vari del tipo palla di fuoco,
debolezza, amnesia, ira divina, contagio, trasfor-
mazione, ecc., oppure anche al di fuori dei com-
battimenti per chiedere alle divinità dei nuovi
uomini per il suo esercito. A questo punto entra-
no in ballo il livello di magia e l'esperienza dello
stregone che limitano fortemente la classe delle
creature da evocare. Eskel, infatti, potrebbe ave-
re a disposizione soldati semplici, signorotti,
maghi, ciclopi, angeli, idre e arcangeli, ma all'ini-
zio del gioco si deve accontentare dei primi due.
Più o meno analoghi gli sgherri di Sogrom (a
parità di livello): goblin, orchi, stregoni, troll,
scheletri, dragoni e demoni. In caso di vittoria,
passerete ad un'isola più avanzata con un mag-
gior numero di castelli, luoghi incantati, mostri,
ecc. In caso di sconfitta, invece, ricominciate
dall'ultima visitata. G.B.

Quei giorni Eskel passeggiava tranquillamente
per un sentiero leggendo il suo nuovo libro di
magie appena comprato al mercato delle pulci, e
fin qui niente di strano. Ma il fato volle che anche
un certo Sogrom, libro in mano e testa altrettanto
tra le nuvole, stesse percorrendo lo stesso sen-
tiero in direzione opposta. La collisione fu inevi-
tabile. I due maghi, ripresi dalla botta non senza
stupore cominciarono a urlarsi (col dovuto ri-
spetto) complimenti del tipo: "brutto idiota, guar-
da dove vai" o "ti trasformo in rospo, maledetto
sguercione". E fu guerra. Con una progressione
geometrica che ha del miracoloso la lite si è
estesa a tutto il territorio di Celtika (avete presen-
te le risse che scoppiano al bar? Ecco, una cosa
del genere) e tra i due maghi e le rispettive genti
è lotta aperta. Il fine unico e non dichiarato (non
che ci voglia molto a capirlo) di entrambi è di
distruggere l'altro mago con ogni mezzo. Un
simile eliminazione porterebbe ad una immedia-
ta quanto miracolosa cessazione delle ostilità,
un po' come nelle partite a scacchi quando si
mangia il re. Il che è come dire: è dura fare il mago
di questi tempi. Tanto per cambiare il duello tra le
due fazioni è una specie di lotta tra bene e male:
Eskel comanda le forze terrestri e celesti, cioè i
"buoni", mentre Sogrom si nasconde dietro le
file dei suoi demoni di ovvia provenienza sotter-
ranea e altrettanto ovvia filosofia malvagia. A far
da terzo incomodo figurano (ma possono essere
tolti dal gioco fin dall'inizio) delle creature sel-
vagge senza alcun potere
stregonesco e che odiano la
magia in tutti i suoi attributi. Il
gioco si svolge su due livelli



Amiga

E' evidente che si è cercato di
fare un wargame strategico di-
verso dai soliti: ambientazione
un pochino originale (fantasy,
appunto), grafica più che buona
(visto il genere), sonora altret-
tanto (soprattutto nell'introduzione),
interfaccia a mouse e icone e un ridotto numero
di contendenti, tanto per rendere il tutto immediatamente accessibile anche agli
inesperti. Inoltre, per movimentare un pochino i combattimenti in un gioco che
altrimenti non sarebbe molto strategico, ogni mago (e anche alcuni dei loro sgherri
più potenti) può lanciare una discreta serie di incantesimi individuali o di gruppo.
Peccato che tra queste figure anche la magia di teletrasporto: grazie ad essa si può
spostare uno qualsiasi dei propri uomini in una casella occupata da un nemico e dare
adito a un duello che vedrà sempre un vincitore. Questo significa che spesso basta
teletrasportare i propri uomini può lorti all'indirizzo del mago nemico e prima o poi
soccomberà. A questo difettuccio si poteva facilmente ovviare dividendo i duelli in due
o più tempi in modo da permettere al più debole di scappare o ancora rendendo il
teletrasporto efficace solo su chi lancia la magia. Non l'hai fatto, Ubi Soft... Peccato!

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:



GLOBALE
80%

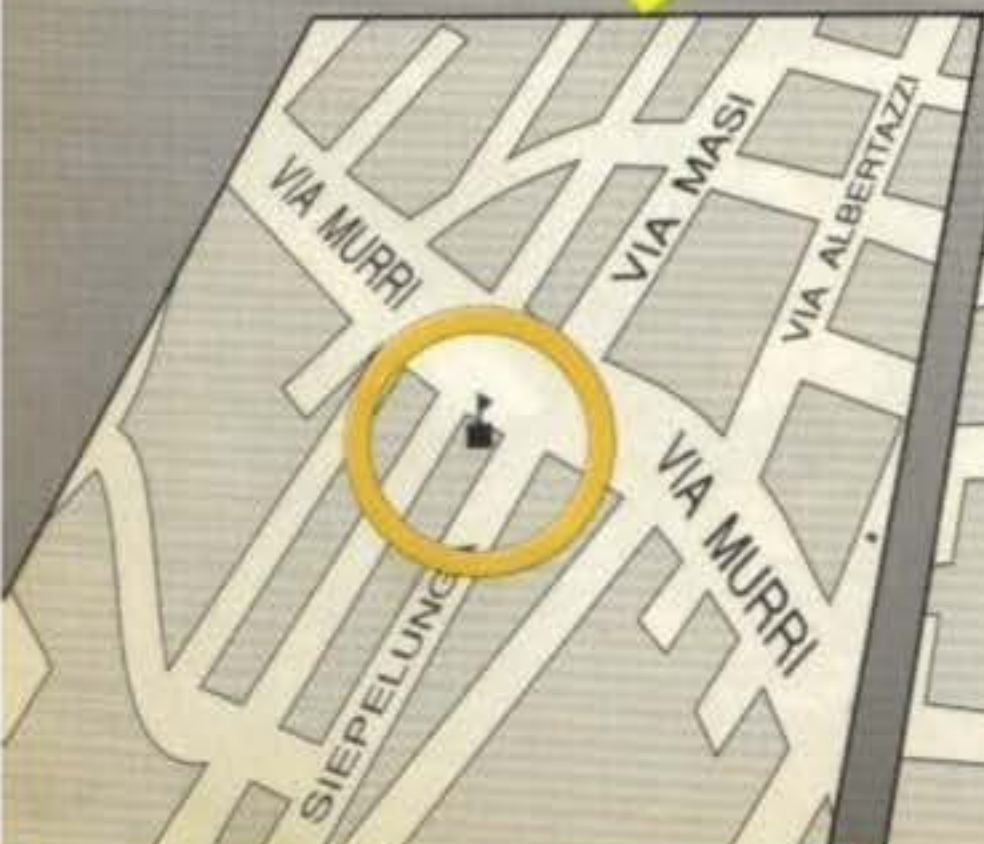
BOLOGNA - VIA MURRI 73 - TEL. 051 6236650
BOLOGNA - VIA S.STEFANO 30/2 - TEL. 051 224833
BOLOGNA - VIA LOMBARDI 43 - TEL. 051 361870

GRANDE EMPORIO

STERLINO

C 64
AMIGA
PC COMPATIBILI
LINX - GAME BOY - GAME GEAR
SEGA MEGADRIVE - SUPERFAMICOM
SEGA MASTER SYSTEM - NINTENDO

COMPUTER CENTER



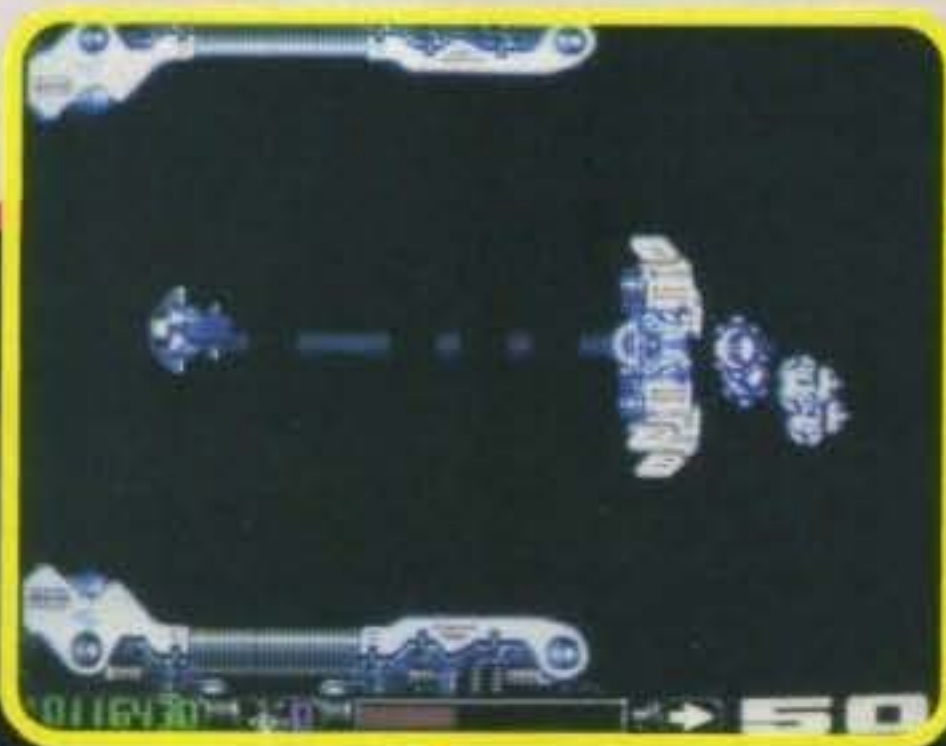
ELECTRONIC ZOO Per Amiga e Atari St L. 39.000

CARDIAXX

CARDIAXX - LIFE IN THE FAST LANE

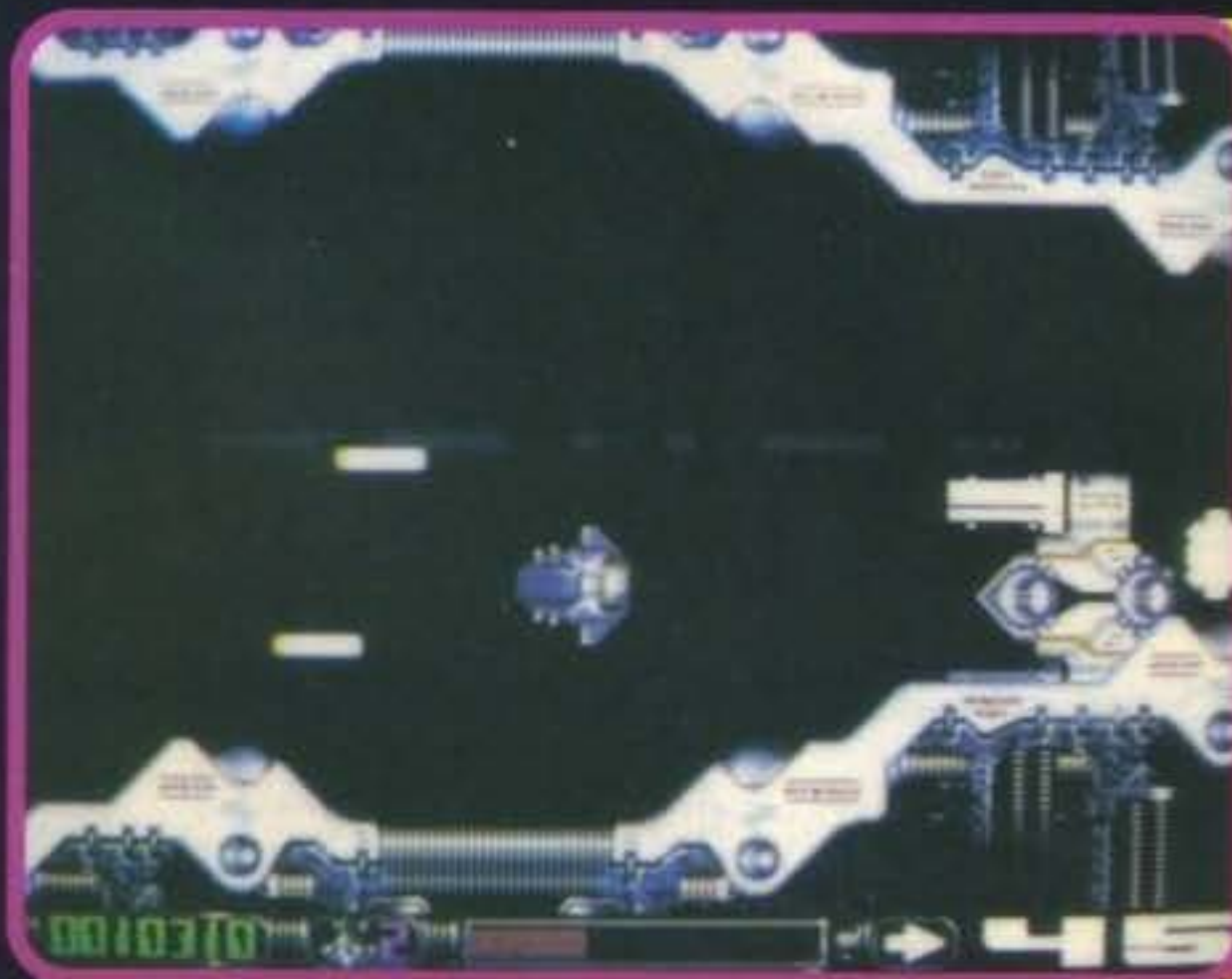
Attenzione... Attenzione... è stato avvistato un mostro alieno che non è E. T. ... nemmeno Mork... E' bruttissimo, non pensavo potessero essere così grossi ed orrendi gli abitanti di altri mondi. Ma... è uno scherzo... dazione ha appiccica- pio una cimice per le Ora desidero sapere chi in re- to sulla lente del mio telesco- antenne!

La storia ha inizio nell'anno solare 3151. Il genere umano è sotto la minaccia di un'arma aliena, diversa da quella osservata dal telescopio in redazione, e di potenza devastante (ve ne accorgete). Questa invenzione mortale è frutto di innumerevoli studi da parte di un impero malvagio chiamato Cardiaxx. Il fatto curioso è che tutto il mondo si affida alla nostra missione seguendola in diretta con un abbonamento di soli 5.000.000 Ecu al giorno, il costo di un Amiga 6792/T, su Tele Spazio Più 1 Meno 3. Abbiamo quindi l'onore di avventurarci nella zona nemica, fortunatamente con una navicella stellare, di nome "Stolen Heart" e di ottime caratteristiche: armi micidiali, velocità supersonica, Abs di serie, lunotto termico e tergicristallo posteriore, purtroppo con un serbatoio limitatissimo che ci permette di proseguire in ogni missione per pochi secondi. Le ultime parole, prima di caricare i bagagli e mettersi in viaggio, esclamate dal Generale di Navicelle Mondiale sono state: "Vai e distruggi. Ricordati anche di non usare l'auto-fire, altrimenti è troppo semplice...". Furbo lui, è facile stare davanti al televisore a vedermi schiattare, sfracellare, blastare. Quasi quasi non ci vado... Desideroso di gloria, salgo sulla navicella e via al primo livello. Immediatamente iniziano le difficoltà: questo a causa della velocità alla quale la nostra astronave si sposta (forse non ho ancora detto che è uno shoot'em up bidirezionale) e la visuale limitata a poche centinaia di metri che



non ci permette spesso di vedere gli ostacoli. In aggiunta il sistema difensivo avversario è fornito di numerose creature meccaniche antiche (per loro ma non per il genere umano) che gli servono a sondare le capacità dell'invase (me ne sono accorto considerando le 12 partite che ho dovuto affrontare prima di superare il livello). Di volta in volta poi troveremo

l'immancabile mostro fornito di raggi multipli, missili aria-spazio che riesce facilmente a superare i nostri schermi difensivi. Il secondo livello... scopritelo è così difficile... Per quanto concerne gli altri, vi informo che sono sette, in totale e che dovrete faticare mille tute spaziali prima di portare a termine la missione. Prova- re per credere. Massimiliano Pescatori



L'Electronic Zoo lo definisce come il più veloce shoot'em up in circolazione, e sinceramente non posso proprio contraddirli. Il problema diventa la giocabilità che è forse troppo elevata (Giancarlo quasi piangeva perché doveva fare le foto e non superava il primo livello). E' quindi chiaro che tutti gli amanti di questo genere non possono farsi sfuggire un gioco di longevità assicurata. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica Cardiaxx ha un sonoro di buona qualità (rock-dolce, un po' stancante dopo qualche ora di gioco) con grafica curata (per quanto piuttosto limitata) e varietà discreta di soggetti da blastare. Il voto è influenzato dalle poche innovazioni apportate a confronto dei predecessori in questo genere, anche se comunque, almeno a mio avviso (nostro, ndMax), Cardiaxx è un gioco che non pretende di essere un big, ma di diffondersi fra i monitor senza troppo rumore.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:



GLOBALE
80%



computers ed accessori
20155 MILANO via Mac Mahon, 75
NEGOZIO tel.02 / 323492
UFFICI tel.02 / 3270226
FAX 24h tel.02 / 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel.02 / 33000036

PER TUTTI GLI UTENTI AMIGA... E' USCITO IL 1° NUMERO DI "AMIGA NEWS"

Nel primo numero trovi 60
pagine illustrate zeppe di novità,
accessori di ogni genere, interfaccia, ecc...
Amiga news dove si trova ?
Quanto costa?
Come si puo averlo?

"AMIGA NEWS" NON E IN VENDITA IN EDICOLA.
"AMIGA NEWS" E' GRATIS!
PER AVERLO... BASTA COMPILARE IL MODULO QUI
SOTTO RIPORTATO E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A
NEWEL srl VIA MAC MAHON, 75

Questo coupon dà diritto a ricevere AMIGA NEWS

Nome

Cognome

Indirizzo

Cap Città Prov

Tel.

Note

.....

.....

.....

ATTENZIONE

Ricorda, un computer non può essere acquistato ovunque, ma solo presso una organizzazione specializzata che è in grado di consigliare e assistere il cliente prima e soprattutto dopo la vendita!!!

La NEWEL è una società specializzata che opera nel settore da oltre 20 anni. Noi trattiamo tutte le migliori marche, e quindi siamo in grado di offrirvi il computer che si addice di più alle vostre esigenze.

Da noi non trovi soltanto il computer ma anche tutto ciò che ti può servire successivamente: hardware & software. Pensaci prima di comprare un computer!



20155 MILANO
via Mac Mahon,75
NEGOZIO tel. 02/323492
UFFICI tel. 02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI
tel. 02/33000036

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVAZIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

LA NEWEL SRL PRESENTA NELLA SUA QUALITA' DI UNICO DISTRIBUTORE NAZIONALE IL LASER DISK GAME

Quante volte abbiamo desiderato di poter giocare a casa nostra a tutti quei giochi con la tecnologia del Laser come Dragon's Lair, Space Ace, Fire Fox, Thayer's Quest e tanti altri. Ebbene, grazie al lettore Laser PIONEER ed un computer tutto ciò diventa possibile



IL sistema consiste oltre al lettore ed un Computer in un'interfaccia che consente al Computer il diretto controllo del lettore Laser. E' così possibile l'utilizzo di tutti quei giochi Laser che ai tempi si trovano solo nelle sale giochi.

Sono attualmente disponibili le interfacce per i seguenti Computer.

Commodore Amiga, Atari ST - STe, IBM - PC compatibili, Commodore C - 64 e in via di sviluppo anche per la serie Macintosh

Titoli disponibili

Space Ace - Dragon's Lair - Thayer's Quest -

Titoli in programmazione

Casino Royale 1&2
Mach 3
Thayer's Quest 2
Voyage to the New World
Cobra Command
Orpheus
Fire Fox
Shadow of the New Stars
Don Quixote



**NOVITA' ORA DISPONIBILE
PER AMIGA-PC**

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

ACCOLADE per PC



Le creature infernali sono per forza cieche? Sembra proprio di no: il cagnetto da guardia di Lucifero (il solito Cerbero) sembra avere una spiccata passione per certe donne, e così ha rapito la dolce (?) Elvira!

Qui in redazione si aggira un individuo che mette il suo nome praticamente dappertutto, e che si vanta della sua esperienza in materie veneree e afrodisiache: lascerò a lui l'eccitante compito di trovare aggettivi nuovi per la nostra sexystrega dal lungo crine. Il mio dovere di recensore è invece inquadrare la situazione del gioco e trasmettervela: come vi ho già anticipato, Cerbero sembra dotato di una certa sensibilità nei confronti delle "appendici sferoidali" stile dirigibile della bella mora, e non è certo alieno dal balenare qualche scivolosa occhiata di apprezzamento sulle di lei curve iperboliche (ma a chi la vuoi dare a bere con questa storia del recensore impassibilmente "atarassico" e moralmente inattaccabile, è inutile che ti nascondi dietro a questo tono



freddo e distaccato, che ormai ti conosciamo tutti... William, vecchio marpione! NdMax). Ma il ratto della Sabina (che è sempre Elvira) ha uno scopo che va ben oltre le occhiate assatanate: il botofaccio infernale vuole ACCOPPARLA! (O almeno questo è quello che vuole farci credere il nostro ingenuo Willy). Voi siete comunque il produttore cinematografico di Elvira, e quindi non potete assolutamente permettere che la vostra primadonna fini-

**GAMES
machine**

**STAR
PLAYER**

ELVIRA II The Jaws of Cerberus



sca così miseramente. Fortunatamente per voi, la strega è in grado di apparirvi davanti per darvi consiglio, primo dei quali (molto tangibile), il suo libro di incantesimi con relativo pendente magico. E così, per salvare la bellona, dovete improvvisarvi apprendista stregone, compiendo una vertiginosa scalata dei livelli magici in puro stile ruolistico. Eh, sì: il gioco ha senz'altro molti elementi del genere, e potremmo classificarlo senza problemi come "avventura di ruolo con visuale soggettiva". Il vostro

compito, più che di salvare Elvira, è di salvarla in fretta: Cerbero ha deciso che il giorno, morendo, non dovrà essere solo: a mezzanotte Elvira lascerà il mondo dei vivi per sua mano... ehm, zampa. Da quanto potete vedere il cielo è color bluastro scuro: ben che vada avete poche ore. La prima cosa strana nel gioco è che apparentemente non esiste indicazione del tempo; dopotutto è meglio così, vi sentirete meno assillati. Resta il fatto che vi trovate fuori dalla vostra casa cinematografica,

sapendo che Elvira è prigioniera da qualche parte là dentro. Prima di iniziare il viaggio dovete scegliere la vostra "professione" tra quattro possibili, in modo da stabilire che tipo di attributi di base preferite avere: potete scegliere un cascatore piazzatissimo, ma un po' trascurato da Madre Natura nella zona cerebrale, o un geniale programmatore il cui fisico non è esattamente da culturista, o anche un investigatore privato senza doti di spicco, ma una media da primo della classe, o infine un agile e preciso lanciatore di coltelli. Il vostro progresso nei livelli e la vostra efficienza in combattimento saranno influenzati dagli attributi (forza,





intelligenza, destrezza, ecc.) così determinati, e a questo punto inizia il gioco. Il primo problema sarà entrare nella vostra stessa casa cinematografica: un cancello dall'apparenza MOLTO solida ve l'impedisce, ma dopotutto l'avete voluto così proprio voi, per contenere l'orda dei fan di Elvira. Nel vostro inventario avete non poca roba, anche se l'articolo forse più importante è il libro delle magie, grazie al quale, a condizione di avere punti incantesimo e ingredienti sufficienti, potrete lanciare tutte le magie di livello minore o uguale al vostro. Per avanzare di livello esistono due sistemi: far passare il tempo (l'esperienza aumenta lentamente) o risolvere problemi, tra cui scoprire esattamente quali ingredienti servono alle magie. L'aumento di livello è automatico, e i vostri attributi si modificano di conseguenza. L'ambiente di gioco è addirittura saturo di oggetti furtabili; teoricamente potete prenderne un numero spropositato, ma dovrete impegnare una parte della vostra forza. Per questo motivo sarete meno efficaci in combattimento, e qui iniziano le risate. Sapete com'è: un povero produttore ha qualche nipotino cui deve fare il regalino; ebbene, il regalino in questione è un coltello formato junior, e proprio mentre il poveretto sta andando a consegnarlo, gli capita sul gobbo il rapimento della sua vamp preferita. Siccome il nostro produttore è un non-violento, non porta armi con sé; immaginate

ora con che cosa dovrà combattere: col coltellino ridicolo? Bravi, indovinato: in premio riceverete a stretto giro di posta un leccalecca succhiato da Frankenstein. I problemi però non finiscono qui, perché la vostra casa cinematografica è infestata da creature di varie provenienze, tutte assai spiacevoli. Ecco quindi un ottimo motivo per avere estremo bisogno di potenza offensiva, senza magari trascurare le necessità difensive. Il combattimento è abbastanza semplice: vedrete quel brutto muso del vostro avversario bene al centro dello schermo, e potrete

attaccarlo con magie e/o col microcoltello (ma fortunatamente ci sono anche altre armi). Gli attacchi con arma bianca hanno quattro modalità: si spazia da un attacco difensivo, che colpisce poco ma in compenso procura poche ferite di guerra, a un attacco selvaggio con grande spargimento di sangue da ambo le parti. Sul video sono presenti due indicatori, visualizzanti in forma analogica il livello di ferite date e ricevute con ogni colpo. Oltre a questo c'è la grossa finestra di visuale, una nutrita serie di icone per il comando (l'ambiente di gioco è tipicamente da mouse), l'indicatore delle magie attive, la zona dell'inventario, e la vostra area di salute. Quest'ultima vi riguarda molto da vicino, indicando le condizioni per ogni zona del vostro corpo. Una gamba

a pezzi vi farà muovere mooolto lentamente, un braccio rotto vi costringerà a lasciar giù oggetti pesanti, e ferite troppo grosse al torace vi spediranno direttamente a colloquio con Lucifero. Sono sicuro che queste marginali difficoltà non vi spaventeranno, dopotutto Elvira sarà più che lieta di ringraziarvi personalmente in caso di successo...

W.B.



PC

Fondamentalmente non esistono grosse differenze rispetto al predecessore: oltre all'ambientazione orrorifica (rigorosamente d'obbligo) ci troviamo a dover risolvere problemi in un grosso edificio infestato da presenze più meno raccapriccianti. Per quello che riguarda il raccapriccio non ho dubbi: se amate le forti emozioni dovete procurarvi una copia del gioco, attendere la sera, e buttare tutti fuori di casa: dopo una mezz'oretta circa sarete immersi fino al collo nel marciume, e sentirete un brivido gelido salire per la schiena. Qualche appunto va invece mosso alla gestione del terreno di gioco, che vi disorienterà un pochino. Qua e là troverete locazioni un po' finte oppure restrizioni strane nei movimenti: nonostante la mole del programma

(circa 6 megabyte) non tutte le possibili visuali sono state considerate. Come gioco mi è sembrato piuttosto ben organizzato: i problemi sono difficili quanto basta per far durare il gioco e per far leva sul vostro orgoglio di avventuriero. La grafica? Innanzitutto è sempre più di moda far piangere la CGA dimenticandosi della sua esistenza: Elvira 2 si accoda e chiede almeno la scheda EGA, ma il vero potenziale grafico emerge solo con la VGA, e non ditemi che non ve l'aspettavate. Una cosa che decisamente non va è una procedura di installazione di una lunghezza angosciante, ma il mio parere resta globalmente più che positivo: forse i più impressionabili dovrebbero ripensarci, ma se le scene forti vi attirano e amate le avventure... amerete anche Elvira 2!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:



GLOBALE
90%

INFOGRAMES per Amiga L. 49.900, Atari St L. 69.900, PC L. 59.900

Lo sport più simulato nei videogiochi, chiaramente dopo il calcio, si arricchisce di un nuovo prodotto di una casa francese; sarà solo una coincidenza? Forse, visto che il gioco era stato progettato da molto tempo, ma di sicuro, ora che la squadra transalpina ha trionfato in Coppa Davis, la Infogrames venderà molte copie in più, almeno in Francia...



**GAMES
machine**
**STAR
PLAYER**

Becker). Si ha anche la possibilità di scegliere i valori dei propri colpi, i quali potranno essere comunque aumentati, durante la stagione, grazie ai bonus acquisiti per ogni posizione scalata nella classifica ATP mondiale.

Proprio quest'ultimo è lo scopo del gioco, e cioè di diventare il numero 1 nel ranking mondiale; quest'aspetto è stato finalmente curato e realizzato nel miglior modo fin'ora raggiunto, visto che in precedenza o si vincevano solo soldi senza sapere che classifica avevamo (Pro Tennis Tour II e International 3D Tennis), o si scalava la classifica senza poterla mai osservare e senza guadagni che giustificavano l'asce-

ADVANTAGE TENNIS

E' appena iniziata la stagione tennistica 1992 influenzata ancora dall'eco, come già accennato, della vittoria della Coppa Davis della nazione storicamente considerata nostra cugina: la Francia. Non potevo trascurare un fatto così importante per tutti gli sportivi del mondo e personalmente spero che l'impresa (proprio la parola giusta) di questa nazione porti gli azzurri a iniziare bene il prossimo torneo contro la Spagna (come al solito siamo sfavoritissimi, la novità dov'è?).

Ma partiamo subito a esporvi questo incoraggiante tennis: all'inizio del gioco avremo la possibilità di modificare le caratteristiche fisico attitudinali del nostro atleta creando un vero e proprio tennista somigliante a noi stessi o, forse è meglio, ad uno dei nostri

campioni preferiti.

Advantage Tennis comprende impostazioni differenti per ogni partecipante. La scelta inizia con i colpi fondamentali, dritto e rovescio, che possiamo giocare a una o due mani; poi dovremo decidere i colpi preferiti da utilizzare contro i pallonetti o passanti, come la schiacciata, lo smash, la volée alta dando le spalle all'avversario, il recupero giocando una palla sotto le gambe (vi ricordate il colpo Noah?) o il tuffo con relativa capriola (vedi Bum Bum

sa (Tennis Cup), tralasciando per pudore le altre indegne e poco famose simulazioni. La scalata al trono la si può comunque ottenere partecipando a più tornei possi-



bile durante l'annata, sono previsti tutti quelli più importanti del circuito ATP, altrimenti, in caso la pigrizia dovesse prendere il sopravvento, ci si può trovare retrocessi senza aver neppure giocato, ma tutto sommato è giusto così.

Se però vogliamo concederci qualche pausa e deliziare il pubblico con qualche prestazione solo per lo spettacolo, abbiamo la possibilità di partecipare a qualche torneo esibizione (i protennisti italiani per non rischiare di stancarsi troppo in giro per il mondo ne fanno a decine!!!), torneo che non influenza la classifica mondiale, ma in compenso aumenta il nostro, come sempre avaro di denaro, portafoglio. E' poi ovviamente possibile affrontare intensive sedute d'allenamento grazie alle quali mettere a punto la vostra forma atletica e l'incisività dei vostri colpi, tutto questo possibilmente prima di cimentarsi negli incontri veri e propri, tornei o esibizioni che siano, le figuracce comunque rimangono!

Passando finalmente al gioco arcade sono sufficienti un paio di scambi per verificare una giocabilità incredibile, forse nemmeno lontanamente paragonabile ai concorrenti. La palla è facilmente indirizzabile (sempre che riusciamo a trovare il tempo per farlo), mentre il comportamento del vostro giocatore in funzione della sua posizione sul campo e della distanza dalla pallina funziona a meraviglia, con un realismo a dir poco eccellente e tutta una serie di accorgimenti di gran classe come ad esempio il giocatore che, se in ritardo, si abbasserà per colpire meglio la pallina (mi ricorda lo stile di un certo Ivan Lendl)(ci ho giocato insieme lo scorso Mercoledì, ha vinto al tie-break, ma non era troppo in forma, ndMax). Lo stesso

dicasì per tutte le innumerevoli animazioni spettacolari di tutti gli altri sopraccitati colpi disponibili, beh... sembra proprio che le abbiano trasportate direttamente da un videoregistratore...

Massimiliano Pescatori



vettoriale. Come già detto la giocabilità è il punto chiave del programma fornito di una buona fluidità. Mentre la varietà di opzioni completa un gioco che oso definire senza dubbio il più realistico mai realizzato. Qualche nota negativa l'abbiamo però purtroppo trovata (non si può sempre soltanto lodare): giocando ci siamo accorti che ove la palla rimbalza lascia un leggero cerchietto per qualche istante; se però tiriamo una palla dubbia sarebbe compito dell'arbitro o del giudice di linea informare noi ed il pubblico (se vi sta guardando qualcuno) se è fuori o è buona; è questo l'errore: perché il gioco non solo non ci informa sonoramente di tutto questo, ma assegna automaticamente senza nemmeno una scritta il punto? Questo è un bug che danneggia notevolmente il voto finale influenzato negativamente anche dal sonoro (poco adeguato). Poco ritocchi in più ed

avevamo un grandissimo capolavoro, ma intendiamoci, non che così sia male, anzi!

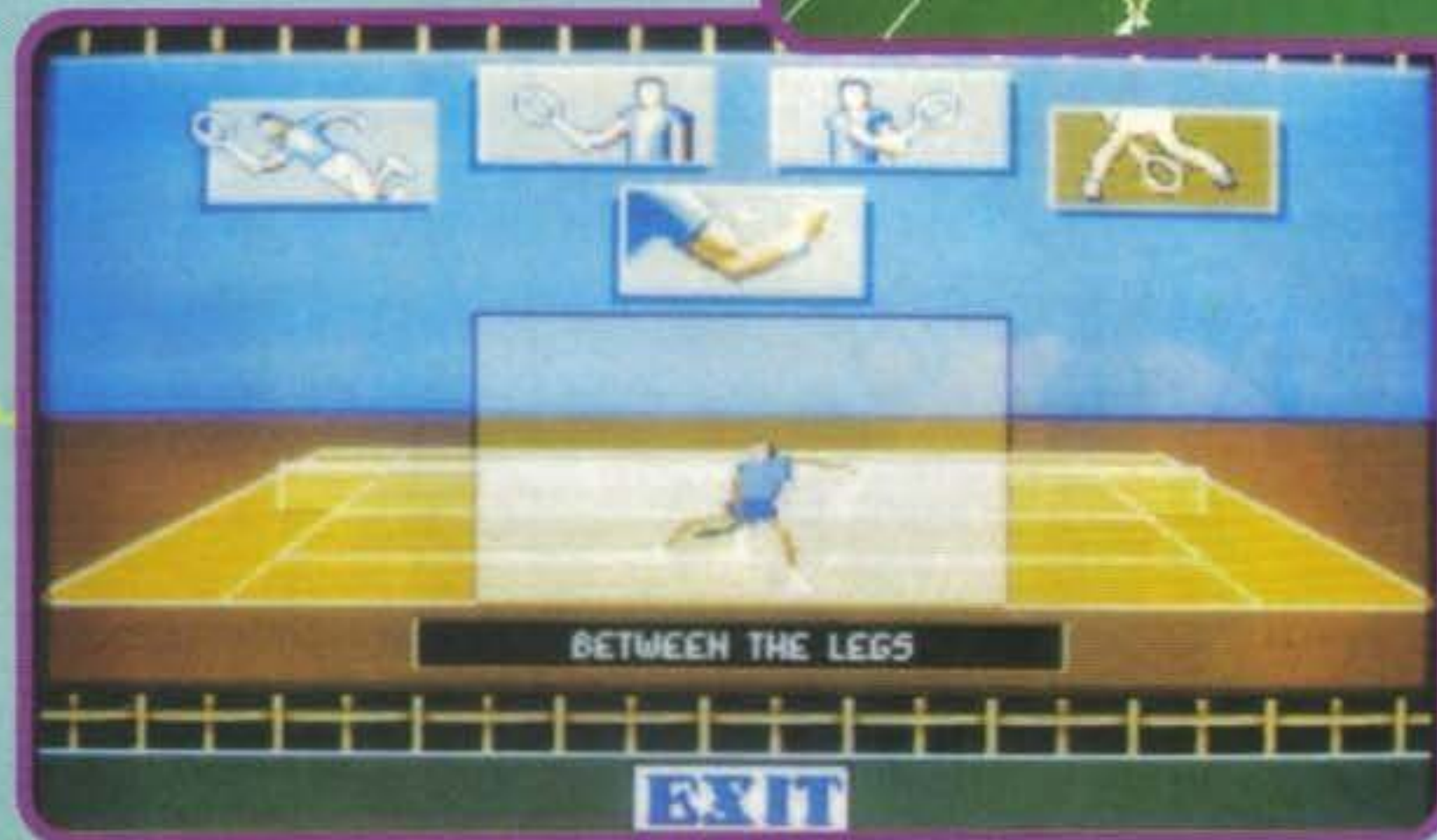


TECNICA: 😊

GIOCABILITÀ: 😊

INNOVAZIONE: 😊

GLOBALE
91%



PC

La versione PC viene ovviamente influenzata dalla velocità della macchina di cui disponete, la cosa curiosa è che in questo caso saranno paradossalmente preferibili i processori più lenti, anche in questo caso la pallina schizza ad una velocità allucinante!

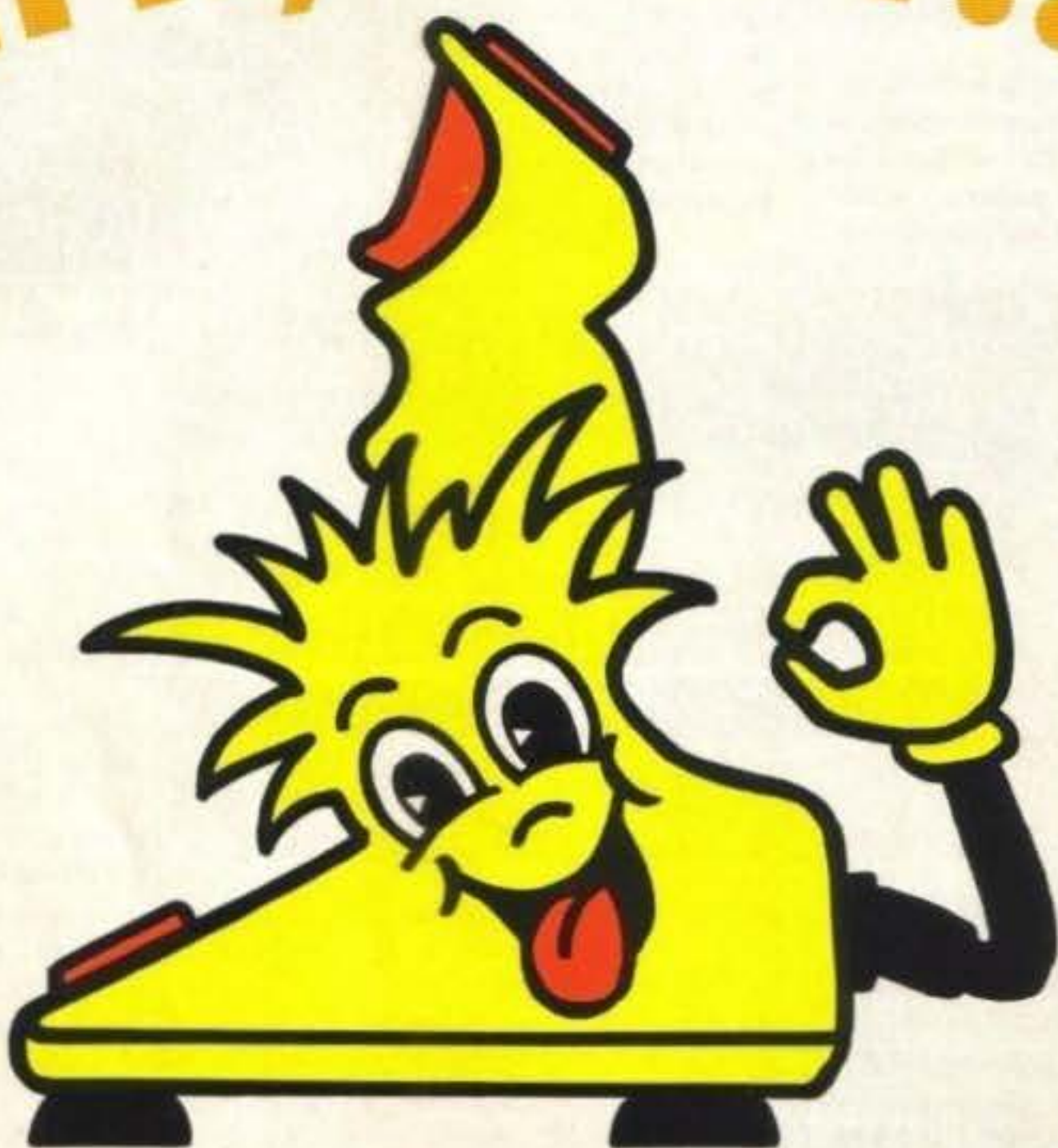
TECNICA: 😊

GIOCABILITÀ: 😊

INNOVAZIONE: 😊

GLOBALE
91%

EHI, BOY...



A ROMA C'É JOY!

**JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ
NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI
DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI
PER TUTTI I COMPUTER**

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA



Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:

LORICEL per PC L. 59.000

Dritto micidiale, discesa a rete, l'avversario risponde con un passante incrociato, siamo sulla palla, ma il nastro devia la traiettoria mettendoci irrimediabilmente fuori causa. Racchetta per terra, la scalciamo? Dopo l'esperienza di Pescosolido credo proprio sia meglio evitare, prima di ricevere una querela da una spettatrice per lesioni dovute da racchetta in pieno viso... Non sempre ci si può far perdonare con un mazzo di fiori...



TENNIS Cup 2



Sicuramente dopo aver letto il titolo di questo articolo la metà dei lettori avrà esclamato "Nooo! Ancora un Tennis!". Se però non potete fare a meno dei videogiochi sportivi e attendete con ansia ogni gioco di questo genere, è il mio caso e forse lo avete già capito, solo una domanda vi turberà: è bello

come il predecessore (Tennis Cup)? La risposta è chiara, ma allo stesso tempo concisa: è uguale. Tennis Cup 2 ha sicuramente una migliore presentazione, ridefinito il campo con giudici e raccattapalle in movimento, opzione tutto schermo (a cosa serviva dividere lo schermo se si gioca contro il computer?) e piccole altre cose. Ecco allora il dilemma: la prima versione era uscita circa due anni fa, in tutto questo tempo hanno migliorato solo queste piccole cose? Non ci sono dubbi sul fatto che l'opzione a tutto schermo, che ci presenta un pubblico molto ben dettagliato, sia importante, forse però, è davvero troppo poco. Il gioco consiste nella scalata ai vertici del solito ranking mondiale grazie ai buoni piazzamenti conseguiti con la partecipazione ai tornei ATP che dovrebbero replicare la stagione agonistica reale; da notare le buone idee del Master,

ove possono partecipare soltanto i primi 8 giocatori al mondo, della possibilità di giocare tornei di doppio e di partecipare alla Coppa Davis (queste ultime opzioni già presenti nel primo Tennis Cup). Per quanto riguarda il gioco arcade è stato aggiunto un solo colpo: il recupero tuffandosi (Becker è proprio di moda), tutto il resto è pressoché uguale al primo. Volevo chiudere i miei due articoli tennistici confidando che sono tuttora iscritto alla Federazione Italiana gioco Tennis in qualità NC (non classificato)(ma non eri iscritto in qualità di RP: raccattapalle? NdMax), ma purtroppo per ora non sono ancora riuscito in tornei ufficiali a superare il primo turno, ed in quelli non ufficiali vanto (è il caso di dirlo) un record di una semifinale in un torneo di doppio misto (probabilmente dovuta all'abilità della mia compagna di gioco); è forse il caso di dire "Datti al computer?".

Massimiliano Pescatori



Tennis Cup 2 è una simulazione di ottima grafica con un buon sonoro. La giocabilità non è immediata ma, solo se possedete un joystick, dopo un po' di pratica riuscirete ad appassionare il pubblico con scambi di notevole spessore tecnico. Per quanto riguarda gli avversari (la pubblicità dice che hanno una strategia personale... bah...) non sono facilmente battibili e di conseguenza almeno sotto questo aspetto la longevità del gioco è assicurata (se non vi stancate perché perdete...). Ho dovuto purtroppo notare che con il nostro PC a 16Mhz il gioco è un po' lento, ma confido nei vostri possedimenti di PC più veloci. Detto questo non posso non proporre un parallelo fra le due simulazioni che ho avuto il compito di recensire in questo mese, si tratta indubbiamente di due buoni prodotti che soddisferanno anche i giocatori più esigenti, il mio parere l'ho espresso nei globali, il vostro fatecelo pure sapere.

GLOBALE
86%

TECNICA: 😊
GIOCABILITA': 😊
INNOVAZIONE: 😊

Fai attenzione, è tornato!

PAPERBOY

Nessuna finestra è al sicuro.
Nessuno steccato è troppo alto. Lo
strillone è deciso a consegnare il
quotidiano ai suoi abbonati a tutti
i costi.

Lanciando giornali a sinistra e a
destra, scorazzando in tre
direzioni, questo intrepido corriere
visita case e quartieri e tiene testa
ad un numero inimmaginabile di
imprevisti in nuove esilaranti
sequenze di gioco.

Accetta la sfida e scegli di essere
Paperboy o Papergirl in sella ad
una velocissima BMX!



Copyright 1991 Tengen Inc.
Paperboy 2 is a trademark of
Tengen Inc.
All rights reserved

C64
Amiga
Pc



MINDSCAPE

LEADER

MINDSCAPE Per Amiga, Atari St L. 49.900



Poveri supereroi, come sono caduti in basso! In mancanza dei classici supercattivi dai superpoteri speciali sono costretti a prendersela coi nemici dell'ecologia e, come se non bastasse, a chiedere aiuto a dei ragazzini volenterosi. Sventurato Captain Planet, diamogli noi una mano, altrimenti come potrebbe fare?



Eh, sì, il famosissimo Captain Planet (chi l'ha mai sentito prima? Mah? Ah, sì, quello della pubblicità del videogioco "Captain Planet & The Planetateers") ha dovuto fermare cinque ragazzini per la strada e dire loro: "Sono nei guai, volete aiutarmi?". E loro: "Sì, ma come?". E qui il nostro Cap, che non si era ancora bevuto il cervello del tutto, tirò fuori cinque anelli dall'apparenza decisamente misteriosa e ne porse uno a ciascuno dei ragazzini.

Si dà il caso che i cinque anelli abbiano il

potere di controllare un particolare elemento in due modi diversi. Quattro elementi li conoscete già: terra, aria, acqua, fuoco. Manca il quinto: il cuore (o almeno così il gioco ci vuol far credere). Dunque, dicevo, ogni anello ha due poteri speciali: generalizzando un pochino, il primo di offesa e il secondo di difesa. Tutti, infatti, sia che sparino fuoco, ghiaccio o cuoricini, hanno effetto letale sui nemici di turno, e cioè spray contenenti CFC, fabbriche inquinanti, animaletti fastidiosi, ecc. E non solo: in caso di caduta accidentale basta attivare il potere difensivo per

salvare il fondoschiama, vuoi con un atterraggio morbido, vuoi con un ritorno all'ultima piattaforma visitata (per la serie: gli eroi dell'ecologia non devono cadere, mai!). E fin qui ci siamo: i cinque fanciulli devono sfruttare il più possibile il rispettivo anello per perseguire i loro fini ecologici. Nel primo livello, ad esempio, bisogna salvare foreste ed elefanti facendo crescere delle piante rampicanti semplicemente sommergevole di cuoricini e poi arrampicandosi sopra per visitare livelli superiori.

vate invece in una miniera e dovete distruggere i rifiuti tossici per salvare i pony dal soffocamento, il tutto costruendo e distruggendo blocchi di terra con l'ennesimo anello. E infine nel sesto affronterete il mostro finale impersonificando Captain Planet in persona (era ora!) che potrà usare uno qualsiasi dei cinque anelli, a patto di andarselo a raccogliere prima.

G.B.

CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

Amiga



Sembra incredibile ma dietro questo platform si nasconde il nome di quella vecchia volpe di Tony Crowther, l'autore del mitico *Captive* (tanto per citare uno dei suoi successi più recenti). E ci propone un gioco di piattaforme leggermente diverso dai soliti. Prima di tutto perché i livelli sono piuttosto lunghi da completare presentando una o più variazioni e quindi altrettanti obiettivi differenti, pur non essendo divisi in stage. In secondo luogo perché in ogni livello bisogna utilizzare un'arma diversa e alcune hanno effetti davvero interessanti e il che va a tutto vantaggio della varietà e dell'originalità. Mediamente bella la grafica, che sfoggia alcuni scenari ben disegnati e un fondale coloratissimo. Solo discrete le musiche firmate Wemusic (chi se la ricorda?): martellanti e ripetitive. Certo, si sente la mancanza dei bonus nascosti (oppure erano nascosti tanto bene che non li ho trovati!) e un minimo di giocabilità in più non avrebbe guastato, ma è sempre un giochino vario e divertente, oltre che un'occasione per ricordarsi l'importanza dell'ecologia.

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:



GLOBALE
80%

Db_Line s.r.l. V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA) Tel. 0332.767270

Per ordinare in automatico mezzo modem: BBS:Db-Line 0332.767277-Sky-Link 0332.706469

TITOLO	AMIGA	DOS	TITOLO	AMIGA	DOS
The Simpsons	29.000	49.000	Midwinter II	69.000	
Turtles II Coin-up	49.000	49.000	The Blues Brothers	29.000	49.900
Rolling Ronnie	29.000	29.000	Robocod/ Gountlet	29.000	
Pit Fighter	29.000	29.000	Alien Breed	59.000	
San Francisco Hert	29.000	29.000	Rod Land/ DeoTheros	49.000	
Wrestling WWF	29.000		F. Manager W. Cup		37.900
G-LOC	29.000		Stunt car race	19.000	19.000
Mega Twings	29.000		Operation Combat	56.050	65.550
Lotus 2	49.000		Brigade Commander	56.050	
Il Padrino	49.000	59.000	Thundekawl/ Battle Ice	59.000	
Cruise for a Corps	59.000	59.000	No Greater Glory		69.000
Falcon 3		99.000	Legend of Djel	15.100	15.100
Mega-Lo-Mania	69.000		Last Battle/ Face Off	48.000	
Magic pokets	49.000		Out Run Europe	29.000	
Kick Off II	49.900	49.900	Final Blow/ WofChild	49.000	
King Quest V		99.000	Grand Prix	79.000	
Leander	49.000		Warm Up/ Baby Jo	49.000	
First Samurai	49.000		Links/ Heimdall		69.000

...altri 500 titoli per Amiga e Ms-Dos

Console:

Super Famicom
 CD Megadrive
 Neo Geo Home Version
 PC-Engine GT

PC-Engine Coregrafx II
 CD-Rom II System PC-Engine
 PC-Engine Supergrafx

Megadrive Giap. Scart/Pal
 Sega Game Gear
 Game Boy System

Giochi: Arrivi settimanali per tutte le console

GAME BOY: oltre 50 titoli disponibili

SUPER FAMICOM

Castelvania IV
 Dimension Force
 Fire Pro-Wrestling
 Joe & Mac
 Lagoon
 Legend of Zelda
 Pro Soccer
 Raiden Trad
 Street Fighter II
 Super E.D.F.
 Super Ghouls n Ghost
 Super Tennis

PC-ENGINE

Dragon Egg!
 Spriggan (CD-Rom)
 Lady Fantom (CD-Rom)
 Raiden
 Magical Chase
 Fighting Run
 Prince of Persia (CD-Rom)
 Randa 2 (CD-Rom)
 Lord of Wars (CD-Rom)
 Time Cruise
 Zero Wing (CD-Rom)
 S.Fantasy Zone (CD-Rom)

MEGADRIVE

Alien Storm
 Block Out
 Beast Warrior
 Bare Knuckle
 Rolling Thunder 2
 Shadow of the Best
 The Immortal
 Mercs
 Out Run
 Runark
 Saint Sword
 Sonic the Hedgedog

NEO GEO

ASO II
 Puzzled
 Baseball Stars Pro
 Bournig Fight
 Top Player Golf
 League Bowling
 Minasan No Okages.
 Nam 1975
 Ninja Combat
 Rague
 Rocky Joe
 Sengoku Dencho

Offerte del mese (fino ad esaurimento scorte):

Tappetino Db_Line per mouse Lit. 25.000 (MOUSE SERIALE 3 TASTI PER PC IN OMAGGIO!!!!)
 Scheda Joystick 2 posti PC + Tappetino Db_Line Lit. 59.000 (MOUSE+JOYSTICK IN OMAGGIO!!!!)
 Floppy-disk: 3.5 DS-DD Lit.800 - 3.5 DS-HD-Lit.1400

PC 386sx25Mhz-1 Floppy Disk 3.5"-Hard Disk 40Mb-Monitor Vga colore-Tastiera it.avanzata-MS-DOS 4.01-Manuali. In omaggio:modem 2400bps mnp5 v42bis-Mouse 3 tasti-1 Joystick - 2 giochi.

Garanzia 1 anno: *****Lit. 2.650.000+IVA*****

Ad ogni telefonata listino in omaggio.Vendita per corrispondenza, evasione ordine in 24 ore.
 Telefonare per: listino prezzi-altri titoli -offerte promozionali - sconti quantità - prenotazione prossimi arrivi
 Modalità di pagamento: C/C Postale-Vaglia postale-Assegno Bancario-Carta di credito-Contrassegno

TOMAHAWK per PC L. 69.900, Amiga L. 49.900

Dunque il gioco...
Come? Volete anche la trama?
Vabbé, ma ricordate che l'avete voluto voi!

L'anno è il... non lo so, ma sicuramente visti gli avvenimenti si trattava di un lunedì mattina. Voi siete un membro... (No, togli membro... termine troppo forte). Dicevo un agente del Sersec (Servizi Segreti Imperiali), in missione sul pianeta Kaiser, nel sistema Metick, ai confini dell'Impero. La situazione politica del pianeta, così come riferitovi dal vostro compagno Dale, è alquanto complessa. E' governato dal corrotto Konrad Lonasi, il suo potere è però insidiato dal generale Massadeh, comandante dall'esercito, oltre che dalla loggia tecnocrate e dalla setta religiosa Rachnuista. Appena arrivati sul pianeta scoprite che Dale è stato rapita dai ribelli di Massadeh, che pretende in cambio una bomba gravitazionale in possesso dei tecnocrati che però, alle prese con una rivolta di robot, hanno bisogno di un meccanismo coercitivo in possesso del capo della congregazione Rachnù, prigioniero a sua volta di Lonasi. Quando Ridge scopre però che Caroline ama segretamente Thorne, rivela a Dolores che lui è in realtà il secondo fratello del bisnonno del panettiere di Ciranda de Pedra, con la segreta speranza Manuela cambi così panettiere e la cameriera Biancofiore... Ehm, forse sto un poco esagerando, ma non preoccupatevi lo svolgimento del gioco è tutt'altro che complicato (Grande Steve, ndMax). Ohibò, mi accorgo or ora di non aver proprio parlato del gioco (questa recensione mi sta decisamente sfuggendo di mano), beh, si tratta di un'avventura alla Mercenary con risvolti sparsi, in cui, alla guida di un Formec esplorate il pianeta alla ricerca di oggetti, indizi e password blastando cattivi qua e là. Il vostro mezzo è dotato di un sistema di mantenimento da alimentare con ossigeno che trovate per strada, negli appositi distributori o vagante sotto forma di bolle sopra la vostra testa: per recuperarlo non dovrete fare altro che lanciargli un missile e distruggerle a colpi di laserate (di una logica degna solo del grandissimo Jean Marie Maddeddu). Altri equipaggiamenti comprendono diversi tipi di armamento, che troverete sparsi per il pianeta, scudi (che possono essere alimentati a scapito della po-



tenza di fuoco), oltre a una quantità di segnalatori tra radar, temperatura, energia, etc. Come dicevo prima la parte di avventura è tutt'altro che complicata, lo svolgimento è estremamente lineare e alla fine di ogni compito vi viene premasticata la prossima missione: tutto quello che dovete fare è andare in giro a raccogliere oggetti (di cui spesso e volentieri non si riesce neanche a capire la funzione), discorrere amabilmente con personaggi che raramente dispongono di qualcosa di simile a una bocca, o blastarli qualora dispongano di un disintegratore. Anche i combattimenti si limitano a centrare

l'obiettivo col cursore e sparare sperando che lui sia più debole del vostro Formec. Age, insomma, non è né carne né pesce, né un gioco d'azione né un'avventura, ed è un vero peccato perché l'ambientazione futuristica era azzeccata, meravigliosa la presentazione, il pannello di comandi del Formec, la descrizione dei vari componenti del mezzo, la traduzione quasi ben fatta e in generale tutto quanto non riguardasse direttamente il gioco era



Il gioco è praticamente il medesimo, meno incisive le immagini della presentazione, ma le differenze sono comunque minime.

Amiga

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:



GLOBALE
78%



ottimamente realizzato, forse proprio per questo il gioco mi ha amareggiato ancora di più.

Stefano Giorgi

PC

Cominciamo col dire la sequenza di presentazione di AGE è quanto di più bello abbia mai visto su un PC, purtroppo non altrettanto si può dire per il gioco. La grafica poligonale 3D non è niente di esaltante (specie dopo aver visto quella presentazione), ma comunque adeguata e sufficientemente veloce, anche perché nemici e personaggi vari sono disegnati in un bitmap che purtroppo male si integra con il poligonale del resto del gioco. La parte arcade è limitata allo sparacchiare a qualche sprite, ma l'interattività è decisamente insufficiente per le sue velleità da avventura dinamica tutto quello che si può fare è andare in giro a raccogliere oggetti e dialogare in maniera molto sintetica con qualche personaggio: troppo poco per un voto di primissimo piano.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:



GLOBALE
79%



MICROPROSE per PC L. 79.900

Sappiamo tutti che Guinness è una famosa marca di birra, e perciò i soliti malparlieri diranno che a furia di cicchetti metà libro dei primati si è perso in un fiumiciattolo di alcool. Ma a noi recensori spetta un compito ben peggiore: recensire TUTTI i giochi importati resistendo alla tentazione di sbronzarci a vita davanti a quelli più orridi (che non mancano mai). E già qui penserete di avermi colto con le zampe nel lardo: sono sicuro che avrete già sbirciato il globale, e invece sembra che stia arando il terreno per seminare invettive fulminanti. Ma rassicuratevi: quella di prima era una citazione riservata a CERTI TIZI che si fanno chiamare programmatori; in effetti programmano qualcosa, peccato che si tratti della schedina del Totocalcio. I programmatori della MicroProse hanno invece creato attorno a sé una solida e affidabile reputazione, in particolare l'ineffabile Sid Meier che dopo averci stupiti con un bel po' di idee rivoluzionarie (anche se non ha battuto Geoff Crammond) galvanizza i nostri PC con questo nuovo prodotto.

Ed ecco l'idea: partendo dal remoto anno 4000 AC (ossia 5992 anni fa) noi giocatori abbiamo il compito di costruire una civiltà, farla progredire nel corso dei secoli, superare la grande prova del tempo e vincere i confronti con le altre comunità. Grandioso, no? Per cominciare dovete scegliere il vostro popolo tra una lista (devo dirlo) piuttosto strana: non sono un drago in storia, ma concorderete con me che accostare babilonesi a russi e romani a francesi sia per lo meno bizzarro, dopotutto i francesi al tempo dei romani erano... polli, ossia Galli; gli stessi russi sono apparsi nei primi secoli DC, mentre i babilonesi sono ben più antichi. Nel gioco prendono parte almeno tre civiltà: una è in ogni caso la vostra, più due gestite dal nostro adorato scatolone. Se decidete di giocare in più di tre civiltà contemporanea-

mente, la lista di cui sopra (otto popoli) sarà rimpolpata di conseguenza. Dopo il popolo va scelto il livello di gioco: il programma ne offre cinque, e quindi inizia la presentazione. Stupiti? E' una specie di artificio per darvi qualcosa da guardare mentre il programma crea il mondo su cui giocherete (operazione molto lunga). Ogni popolo ha il suo grande capo: abbastanza prevedibilmente i francesi hanno Napoleone, i russi si beccano Stalin, i romani obbediscono a Giulio Cesare, e così via. La personalità di questo capo influenza la condotta di gioco del popolo: un Napoleo-

CIVILIZATION

Ponendo che la terra esista da sole ventiquattro ore e progredita nel breve spirare d'un secondo, il primato invidiabile: in così poco tempo abbiamo messo insieme



ne sarà aggressivo e battagliero, ma poco propenso a incentivare il progresso, mentre il buon Hammurabi saprà dare impulso allo sviluppo scientifico, ma trascurerà l'aspetto bellico.

Il gioco si svolge all'interno di un ambiente che ricorda molto un gioco strategico: vedremo una grossa mappa locale e una piccola mappa globale, insieme ad un'area di stato e alla sempre più diffusa barra di menu. Anche la gestione assomiglia molto a un gioco strategico: essenzialmente buona parte del gioco consiste nel muovere le



proprie unità in giro pel mondo. All'inizio tutti i popoli comandano una spedizione di coloni: questi vagano esplorando la zona (le zone inesplorate della mappa sono nere) e cercando un posto dove fondare una città. Una volta scelto il sito in grado di ospitare un mucchio di spedi utili, per cui sono di primaria importanza. Comunque sia, una città vuole insediamenti urbani, quindi dovete cercarvi il posto per fondare il vostro primo villaggio, cui dovrete dare uno sfavillante futuro. Un villaggio è un centro di produzione: produce altra gente (quindi forza-lavoro e tasse), e con le giuste risorse materiali e culturali può originare praticamente qualunque realizzazione. Sta a voi decidere lo sviluppo culturale della vostra gente: partendo da poche tecnologie



CIVILIZATION

GAMES
machine

STAR
PLAYER



TRIREME

Tribary Boat

The Greeks introduced the TRIREME, the first ship designed for war. It mounted a huge bronze beak in its bow that was used to ram and sink enemy ships. The TRIREME was also fast, powered by three banks of oars on each side, manned by well-trained warriors -- highly paid professionals or patriotic citizens, contrary to popular belief. Because of its long narrow hull, however, the TRIREME was unstable in all but the calmest waters, and as a consequence its crew never ventured out of sight of land for long, lest the ship be caught by storms.

ore, l'intera civiltà umana sarebbe apparsa. Nonostante tutto, noi umani deteniamo un tesoro messo insieme più prodigi e brutture di quante il Guinness non ne parla?

dovete decidere ogni volta dove direzionare la ricerca dei vostri scienziati: lavorazione dei metalli, costruzioni, ruota, ceramica, alfabeto, matematica sono solo alcune dei possibili "balzi culturali" raggiungibili. Esiste una struttura a bivi e catenacci per queste cognizioni: ne può servire più d'una per avere accesso ad una superiore, e una di esse può permettere la ricerca verso parecchie altre. Il potenziale culturale che raggiungerete dipende quindi da tre fattori: tassazione (decide quando va alla scienza); scambi culturali con altri popoli; scoperte dovute ad esplorazione. Le vostre scelte nel complesso libero culturale influenzeranno invece la qualità della vostra cultura: militare, speculativa, ecc. A seconda di questi fattori e della disponibilità di materie prime (data dalla presenza di miniere e strade), le vostre avventure saranno più o meno produttive: nel gioco si assume che ogni città produca sempre qualcosa, e che tale produzione richieda un certo numero di turni (un turno sono vent'anni: funghetto, eh?). A titolo di esempio, potete

migliori città computata in base a parecchi parametri, e le meraviglie del mondo hanno notevole peso. Se volete, il programma stilierà per voi una classifica globale in cui la vostra civiltà sarà comparata alle altre in diversi campi; oltre a questo ogni tanto gli storici diranno la loro e saprete così come si situò il vostro popolo rispetto agli altri. Una



caratteristica interessante riguarda il vostro palazzo: il vostro popolo, se soddisfatto del vostro operato, aggiungerà spontaneamente alcune migliorie, che lo renderanno molto più maestoso; ecco un'idea per mostrare il vostro prestigio personale. Nel corso del gioco acquisirete nuove tecnologie, costruirete nuove città e opere pubbliche, formerete e distruggerete alleanze, combatterete invasioni, catturerete i nemici, distruggerete civiltà rivali, cambierete forma di governo (da monarchia alla democrazia), e avanzarete (se riuscite) fino all'attuale periodo tecnozoico. Non costruirete più legioni armate di gladi, ma fucilieri o caccia antiradar, userete cavalli vapore anziché cavalli equini, e il culmine del gioco si avrà col programma spaziale Apollo: creterete un'immensa astronave per lasciare la cara madre Terra, ormai sovrappopolata e inquinata, verso un destino luminoso come le stelle. W.B.

costruire diventi il simbolo della civiltà (oggetti, templi, carri, trine, ...) o installazioni pubbliche, o perfino una meraviglia del mondo. Queste ultime (devo dire che costruire il Colosso di Rodi e le piramidi a Mosca fa uno strano effetto) possono essere realizzate ovunque avendo le giuste tecnologie e risorse sufficienti. Servono essenzialmente per fornire prestigio alla città che li ospita: il programma gestisce una lista delle cinque

PC

Questo completo simulatore culturale appare sul nostro mercato per dare una vigorosa spinta alle nostre esperienze di gioco: se pilotare uno F-19 è per voi (come lo è per me) il massimo del Picclibrivido, fondare un impero che regga attraverso i secoli vi farà sentire veramente esaltati. Questo non è un

gioco facile, nella stessa misura in cui non lo era Railroad Tycoon: agli inizi ci si diverte con l'impressione di poter tenere tutto sotto controllo, poi il gioco si espande micidialmente, mandandovi le meningi in fuorigiri. Qualcosa di molto simile avviene in Civilization, per cui non è azzardato affermare che avrete bisogno di molta pratica per vincere all'ultimo livello: ve lo dice uno che in quattro giorni ha domato F-19 e che vanta tante altre illustri vittime (altrimenti perché lavorerei a TGM nella sezione giochi cervellotici?)(perché sei

l'unico che si sorbisce manualoni enciclopedici da un giorno con l'altro, il tutto sempre con il sorriso sulle labbra... NdMax). Vanagloria a parte, vi informo che Civilization esige i sospirati 640K e che butta nel cestino la CGA: per giocare si va dalla EGA/TGA in su, e se avete il mouse è meglio. Per quel che riguarda il gioco (nel caso non si fosse ancora capito) sappiate che questo è uno di quei programmi che escono una volta ogni qualche anno: privo di evidenti difetti, altamente giocabile, magneticamente avvincente e ipnoticamente possessivo. Se non lo comprate significa che: 1) non avete il PC; 2) giocate solo a Space Invaders; 3) qualcuno vi ha versato marmellata di lamponi sul monitor. Ci siamo intesi?

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:



GLOBALE
94%

Finalmente

King's Quest V

Alla ricerca del castello scomparso...



DISPONIBILE PER
PC-VGA 256 COLORI.
PRESTO ANCHE PER AMIGA.



® is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© Sierra On-Line, Inc. 1990. All rights reserved.

**Completamente
in italiano!**

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMA AL:

NUMERO VERDE
1678 - 21177

DALLE ORE 14.00 ALLE ORE 18.00

LEADER
DISTRIBUZIONE

MINDSCAPE per Amiga L. 59.900

Dura la vita del cavaliere! L'ultimo drago si è estinto secoli fa, e lo stesso dicasi per troll, ciclopi e altri umanoidi vari. Ormai gli ultimi mostri rimasti sono i mulini a vento (Don Chisciotte insegna), i vigili urbani che danno multe per sosta vietata e i sindaci che tirano fuori l'operazione targhe alterne. Per colpa di questa società marcia e malata dove l'unico modo per trovare un tesoro nascosto è rapinare una banca, noi, discendenti di famosi cavalieri, siamo costretti a morire di fame e di nostalgia... o a giocare a Moonstone.



MOONSTONE

A HARD DAYS KNIGHT

In qualche strano momento del tempo e in qualche strano luogo quattro nobili cavalieri se le danno cavallerescamente di santa ragione tra un mostro e l'altro per cercare di ritrovare per primi l'agognata pietra lunare e portarla a Stonehenge. Ma non è un'impresa facile. Prima di tutto perché alcuni mostri non ben precisati si sono impadroniti di quattro chiavi essenziali ai fini della missione e quindi bisogna rischiare la vita visitando più o meno tutte le tane e sperimentare l'ospitalità del bestione locale. In caso di successo potete impadronirvi di tutti gli oggetti custoditi dal mostro (di solito soldi). In caso di fine prematura, invece, consolatevi! Avete perso soltanto la prima delle cinque vite e ci sono diversi modi per recuperarla: farsi medicare a pagamento in una delle due città, gratis nel vostro paesotto di partenza oppure sacrificando un oggetto magico nel tempio apposito. Man mano che ripulite le tane dei nemici potrete utilizzare l'esperienza acquisita per migliorare le vostre caratteristiche di forza, intelligenza o resistenza e i soldi guadagnati per comprare armi e armature nuove e mi-

gliorare così la vostra potenza in battaglia. Ma attenti, certi nemici sono davvero pericolosi! Come i trogg, guerrieri in armatura che vi riempiono di asciate, martellate o alabardate (a seconda dell'arma di turno); o i troll, giganti azzurri che vi spiaccicano a martellate appena possono; o i balok, umanoidi ciclopici dall'apparenza preistorica e con dei denti mica da ridere; o i mudmen, strani vegetali dalla faccia di teschio che spuntano dal terreno e vi abbrancano senza troppi complimenti. Senza dimenticare di draghi, guardiani e

cavalieri neri, che solo i migliori spadaccini possono vantarsi di aver visto anche solo per una volta. Dura la vita del cavaliere!

G.B.

Amiga

Era tempo che non vedevo un picchiaduro così divertente e accalappiante! La sola idea di dover comandare un debole cavalerozso che sa tenere a malapena la spada in mano e farlo diventare forte e potente a furia di uccidere mostri vari e derubarli dei loro tesori mi gasa non poco. Ma la cosa che più mi ha convinto a giocare a questo gioco sono le incredibili animazioni sanguinolente (incredibili perché sono ben rare a vedersi) che caratterizzano i vari personaggi e mostri del gioco. Che dire? Vedere il vostro cavaliere affettato, tritato, spiaccicato o decapitato oppure vedere certi nemici affettati in due o, peggio ancora, esplodere in un mare di sangue è veramente d'effetto. E non è necessario vedere sangue per rimanere impressionati



favorevolmente da questo gioco: certi mostri fanno paura a prima vista, grazie al loro aspetto raccapricciante e ai loro ringhi rabbiosi. State già per voltare pagina perché l'horror non fa per voi? Fermi! Il gioco si può censurare fin dall'inizio con l'apposita opzione "gore on/off" che rende il gioco accessibile a tutti (anche se, lo ribadisco, c'è molto più gusto a vedere un campo di battaglia pieno di carcasse e inondato dal sangue). Certo, qualcuno potrebbe anche dire: mostri, armi e armature sono decisamente pochi. Può darsi, però i mostri si moltiplicano a seconda della vostra abilità, dandovi un mucchio di filo da torcere; e quanto agli oggetti vari avrete un bel daffare a comprarveli, sempre presi da problemi economici. Un gioco che sconsiglio solo a

quelli che odiano la violenza o i giochi un po' ripetitivi. Gli altri dovrebbero farci un serio pensierino, anche perché possono giocare fino a quattro persone.

TECNICA:



GIOCABILITA':



INNOVAZIONE:



GLOBALE

88%



FLOPPERIA[®]

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • ☎ (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)
Negoziato aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

Commodore CDTV
L. 1.195.000

Tastiera per CDTV
L. 135.000

Sega MegaDrive
L. 299.000

Completo di cavo SCART
ed alimentatore 220V.

OFFERTISSIMA!
Sega MegaDrive
con 2 giochi
L. 439.000

Giochi per MegaDrive
a partire da L. 59.000

MegaDrive
Action Replay
L. 149.000

Cartuccia per avere vite infinite,
munizioni, carburante, ecc.
in mollissimi giochi.

FANTASTICO!
MegaBackup
L. 550.000

Disk drive da 3"1/2 per effettuare
backup dei giochi MegaDrive.

PC Engine CD-Rom
L. 799.000

PC Engine Duo
(console + CD-Rom)
L. 899.000

Giochi per PC Engine CD
a partire da L. 119.000

Prezzi comprensivi di I.V.A.

Amiga 500 Plus
L. 790.000

Con 1 MB Ram, Kickstart e Workbench
2.0, chip ECS. Con giochi omaggio,
joystick, garanzia Commodore.

OFFERTA!
Amiga 500 Plus
con 2 MB Ram
L. 890.000

Nintendo Game Boy
L. 159.000

In omaggio il gioco Tetris

Giochi per Game Boy
a partire da L. 39.000

TUTTE LE NOVITA'
PRONTA CONSEGNA!

Sega MegaCD
L. 750.000

La nuova console Sega MegaDrive
compresa di lettore CD.

Giochi per MegaCD
a partire da L. 119.000

Modelli PC Engine

Coregrafx II[°]
L. 299.000

SuperGrafx
L. 399.000

PC Engine GT
L. 599.000

Giochi per PC Engine
a partire da L. 69.000

Offerte Nintendo
SuperFamicom

con cavo SCART
L. 499.000

con modulatore Pal
L. 599.000
cavo Scart + 2 giochi
L. 699.000

con modulatore Pal
e 2 giochi
L. 799.000

Giochi per Super Famicom
a partire da L. 99.000

SNK Neo Geo
L. 699.000

Giochi per NeoGeo
a partire da L. 299.000

Atari Lynx II[°]
L. 245.000

Giochi per Atari Lynx
a partire da L. 59.000

Sega GameGear
L. 259.000

GameGear + 2 giochi
L. 349.000

Giochi per GameGear
a partire da L. 49.000

Sega GameGear
TV-Tuner
L. 229.000

Sintonizzatore TV dedicato,
trasforma la console in un
mini-TV a cristalli liquidi.

SIERRA per PC 99.900

Ci sono domande che l'uomo si è posto dall'alba dei tempi. Chi siamo? Dove andiamo? Giancarlo sarà nato con la barba? Perché quella differenza di velocità tra i corrimano e le scale mobili della metropolitana? No, in questo gioco non troverete la risposta....

Anche perché il nostro Dr. Brain, proselito della teoria che vede l'umanità dividersi in due classi fondamentali: quelli che fanno le domande e quelli che devono cercare le risposte, ha giustamente optato, insieme a qualche migliaio di professori, per la secon-

Castle of Dr. Brain

è organizzato proprio bene: ha messo su intero castello pieno di indovinelli, puzzle e trabocchetti. No, no, non sto parlando di avventure con oggetti da raccogliere, colpevoli da scoprire o principesse da liberare, non siamo di fronte alla solita avventura dinamica Sierra, qui i rompicapo sono puzzle veri e propri. Avete capito bene, quelli che facevate da bambini e che proprio prima dell'ultimo tassello venivano travolti da fratellini, bisnonne semicieche o inondati di liquidi non meglio specificabili da cani di passaggio. E non solo, ci sono anche il

mastermind, problemini numerici, labirinti tridimensionali e chi più ne ha più ne metta. Sì perché anche se non è ben chiaro il motivo per cui lo abbia fatto, il nostro Dr. Brain, come ogni cattivo che si rispetti (ma sarà poi cattivo?), per impedirvi di arrivare fino a lui, invece di utilizzare un paio di energumenti con mitragliatrice all'ingresso, ha preferito il modo più complicato: ha disseminato il suo castello di solidissime porte con serrature controllate dai suddetti enigmi. L'interfaccia utente è quella solita delle ultime avventure sierra, completamente gestita da un puntatore a cui, tramite un apposito menu si possono affidare poche semplicissime funzioni come Guarda, Agisci o Utilizza un oggetto. Le varie stanze sono monotematiche, si può trovare quella con enigmi riguardanti il tempo, o problemini numerici, etc. Il primo problema è anzitutto capire come funzioni la stanza stessa, dagli oggetti presenti bisogna infatti intuire cosa si debba fare esplorando, esaminando e leggendo attentamente le descrizioni dei vari oggetti; comparirà a questo punto il piccolo rompicapo da risolvere, ad esempio guidare un piccolo robot verso la sua destinazione in un labirinto. Niente paura, se doveste rimanere bloccati potete sempre spendere qualcuno degli hint coin per farvi consigliare dal Dr Brain in persona. In caso abbiate ancora problemi potete sempre modificare il livello di difficoltà o allenarvi sull'accluso librettino di indovinelli stupidi (quanto irrisolvibili) pieno di marziani che o mentono o dicono la verità,



da classe (non devo stare io a ricordarvi chi è finito nella prima, eh?), e per far questo si del quindici, s i m o n ,



giochetti coi numeri magici, etc. molto simili a quelli che trovate nel gioco. E se proprio doveste trovarvi in difficoltà potete sempre telefonare a casa (possibilmente tra la mezzanotte e le sei di mattina) a Max, di cui vi fornirò immediatamente il personalissimo numero di telefono.... aaargh!

Stefano Giorgi

PC

Incredibile! La prima confezione Sierra della storia che comprende solamente due dischetti (ad alta densità, naturalmente). Non preoccupatevi, comunque il gioco è corredato, come tutti gli ultimi giochi Sierra di abbondanti schermate a 256 colori (e già che ci siamo diamo un po' di sigle: VGA (esiste anche la versione EGA comunque), Soundblaster, Adlib, Roland, Thunderboard), in generale un'ottima realizzazione tecnica e una gestione molto semplice. A dire il vero all'inizio si può trovare qualche difficoltà nel capire cosa si debba fare, ma cliccando qua e là a casaccio qualcosa si riesce sempre a combinare. Quello che mi ha lasciato abbastanza perplesso è la struttura stessa del gioco. Al di là della bellissima presentazione fatta di coloratissime schermate e di un'atmosfera simpatica e adeguatamente demenziale si celano nient'altro che una serie di rompicapo da gioco di società, a cui inutilmente si cerca di dare una continuità nel castello del Dr. Brain.

Un puzzle game molto "radicale" che consiglio agli amanti di rompicapo e indovinelli ma che potrebbe deludere il classico utente Sierra.

GLOBALE 82%

TECNICA: 😊
GIOCABILITA': 😊
INNOVAZIONE: 😊



NEWEL[®] srl

20155 MILANO
via Mac Mahon,75
NEGOZIO tel. 02/323492
UFFICI tel. 02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI
tel. 02/33000036

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO COPERTO DA GARANZIA DI 12 MESI E SONO COMPRESI DI IVA.

**OFFERTE NEWEL FEBBRAIO - MARZO
OFFRIAMO AI PREZZI PIÙ BASSI D'ITALIA
3652 ARTICOLI PER TUTTI I COMPUTER**

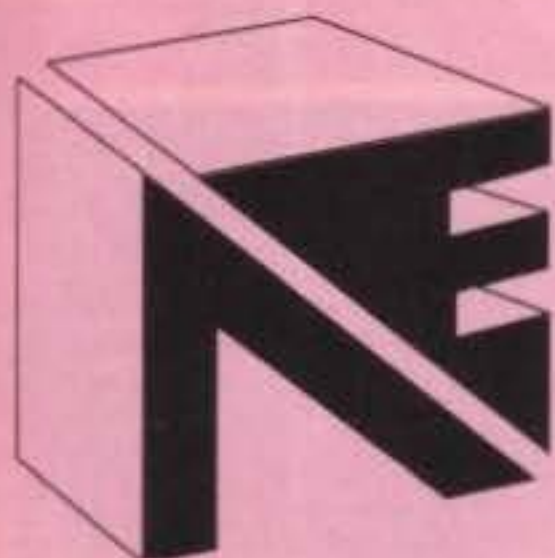
**NUOVI
AMIGA 500 PLUS**

(GARANZIA COMMODORE ITALIA)
1 MB CHIP RAM

L. 690.000 IVA COMPRESA
+ IN OMAGGIO SUPER JOYSTICK



**COMMODORE
CDTV
COMPLETO
L. 1.090.000
IVA COMPRESA**



NEWEL® srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori
20155 MILANO via Mac Mahon, 75
NEGOZIO tel. 02 / 3 23 4 9 2
UFFICI tel. 02 / 3 27 0 2 2 6
FAX 24h tel. 02 / 3 30 0 0 0 3 5
UFFICIO SPEDIZIONI tel. 02 / 3 30 0 0 0 3 6

AMIGA TELEVIDEO
interessantissima interfaccia permette di ricevere il segnale televideo (dalle principali tv collegate come: rai, telelombardia ecc. ecc.) di semplice installazione permette oltre la visualizzazione a video la possibilità di salvare su disco e di stampare direttamente, utilissimo.
Solo per amiga 500/2000
PREZZO L149.000

VORTEX ATONCE-PLUS IL NUOVO EMULATORE AT PER AMIGA 500, A500 PLUS, A2000

Il vortex ATonce-Plus è l'emulatore AT CMOS 80286 16 Bit ad alte prestazioni per l'Amiga 500, l'Amiga 500 plus e l'Amiga 2000 e lo converte in un potente computer AT-compatibile. Esso fornisce un clock 16MHz e raggiunge un Indice Norton SI di 16.2. Ogni ATonce-Plus viene fornito con 512 KB di vortex FAST-RAM e uno zoccolo per un coprocessore aritmetico 80C287-12 opzionale.

Tutti i 640 KB standard della memoria DOS sono disponibili in un Amiga con 512 KB di RAM. La memoria oltre il primo MB può essere configurata da DOS come memoria Estesa/Espania e in "Protected Mode". Con l'ATonce-Plus si possono usare migliaia

di programmi DOS, e tutto ciò in multitasking con l'AmigaDos. L'ATonce-Plus non influisce sul normale funzionamento dell'Amiga, ed è totalmente trasparente quando non in uso. L'ATonce-Plus rende accessibile tutto l'ambiente dell'Amiga: i hard disk corrispondenti alle specifiche Commodore, i disk drive interni ed esterni, le porte seriale e parallela e tutte le specifiche Commodore, i disk drive interni ed esterni, le porte seriale e parallela e tutte le specifiche dei computer AT, il suono, l'orologio in tempo reale e la RAM CMOS.

ATonce-Plus permette di emulare le schede video EGA e VGA grafica monocromatica, COA, Hercules, Olivetti e Toshiba 3100.

Il Gate Array vortex, l'emulazione Chip-Level ed il BIOS AT dedicato garantiscono alte prestazioni ed un elevatissimo grado di compatibilità.

L'ATonce-Plus è corredato di un manuale dettagliato e della software d'emulazione e d'installazione. Il sistema operativo DOS non è compreso. Il compatissimo circuito SMT a basso assortimento può essere montato in modo molto facile e senza saldature. L'ATonce è la migliore scelta.

**ATONCE A PARTIRE DA:
L.349.000 IVA COMPRESA**

**A2091 40 MB
HARDCARD
45MB SCSI
ESPANDIBILE
2MB RAM x
A2000
L.750.000**

KICKSTART 2.0 plus

Trasforma il tuo vecchio AMIGA 500 e 2000 V. 1.3 con il nuovo rivoluzionario 2.0 il tutto studiato su una apposita scheda dotata di interruttore col quale si può selezionare, secondo l'uso V. 1.3 o il nuovo 2.0.
Semplice installazione, senza saldature.

Istruzioni in Italiano. Lit. 149.000

KICKSTART 1.3 plus

Nuova scheda, si inserisce semplicemente all'interno della Amiga; senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 e anche l'1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema di incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

L. 79.000

**RIVENDITORE
AUTORIZZATO GVP**

**OLTRE 3000 ARTICOLI
RICHIEDERE IL NOSTRO CATALOGO**

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

Super Vision

E' il primo digitalizzatore in tempo reale a colori "Professionale" Una qualità mai vista.

Per poter elaborare immagini dalla T.V. o dalla videocamera con un computer.

Il principio di base è semplice: con un veloce elaboratore l'immagine video viene scomposta in forma digitale e per motivi di tempo in un'unica fase immagazzinata nel Super Vision.

Questo inquadramento dura solo 1/10 di secondo, perché non necessita fermo immagine. In seguito viene la lenta trasmissione tramite stampa sull'Amiga.

Super Vision PRO è un Digitizer in tempo reale veloce e semplice, si distingue per i suoi pochi tasti di comando i dispone di 4 entrate video pilotabili tramite software.

Super Vision RGB + e Super Vision RGB 2 sono due diversi adattori di colore che potranno essere usati apparentemente davanti al Digitizer.

L'immagine video sarà così scomposta nei tre colori di base. Questi saranno uno dopo l'altro automaticamente riassorbiti e appariranno di nuova ricomposti sul schermo video.

Super Vision studio + è il nostro apparecchio professionale che vi dà 16 possibilità di regolare le immissioni e il massimo della comodità unita alla massima qualità.

Digitare e adattore di colore sono completamente integrate in un Rack di 19 pollici.

**PREZZO LANCIO
L. 990.000 IVA compresa**

INFOCOM/ACTIVISION per PC L. 79.900

Tutti gli ultra-ventenni si ricorderanno sicuramente di quelle serie di cartoni animati con protagonisti enormi robot antropomorfi che si lanciavano addosso di tutto, dai comunissimi missili a mannaie e martelloni. Bene, Battletech con tutto questo non c'entra proprio nulla.



BATTLETECH 2

THE CRESCENT HAWKS' REVENGE



Tanto per cominciare il gioco si ispira all'omonimo gioco da tavolo della FASA, una via di mezzo tra un wargame ed un RPG, ma soprattutto i robot sono ben diversi da quelle vecchissime serie giapponesi. Già dai tempi del bellissimo Gundam (Yeah!) il robot non è entità semi-umana, con una propria identità, ma è una vera e propria macchina da combattimento costruita in serie, proprio come in Robotech (non a caso in quella serie (in particolare nella prima parte, Macross) si possono notare diversi robot presenti in Battletech, come il Valkyrie o il Rifleman). I Mech, così vengono amichevolmente chiamati i vari robot da combattimento, in quanto funzionali, sono semplicemente delle gigantesche mac-

chine da guerra dalle svariate forme e prestazioni, e anche se la grande attrattiva che esercitano su tutta una generazione di giovani è in gran parte merito di quelle vecchie serie televisive, devono il loro fascino anche alla mastodonticità e all'esagerata potenza di queste armi, chiunque abbia visto film come Robo Jocks o Gunhed (quest'ultimo, tra l'altro ispiratore di uno dei migliori shoot'em'up per PC Engine), mi capirà. La storia prende le mosse dal precedente gioco della Infocom-Westwood, The Crescent Hawk's Inception, e si basa sullo stesso scenario del gioco da tavolo: dopo il crollo della Federazione nella galassia centrale il potere è diviso tra sei fazioni in continua lotta tra loro, tramite le macchine da guerra tra le più micidiali che la mente umana abbia mai concepito, i Battlemech, tonnellate d'acciaio armate di devastanti

cannoni e pilotate da un'élite di guerrieri, i Mechwarrior. In questo scenario di caos e distruzione il giovane pilota di mech Jason Youngblood, al servizio della casa Steiner, cerca, aiutato da alcuni fedeli compagni, di ritrovare il padre, presumibilmente prigioniero dell'opposta fazione Kurita. Dopo aver scelto alcuni Mech tra quelli a disposizione cominciano a susseguirsi, inframezzati da schermate che illustrano



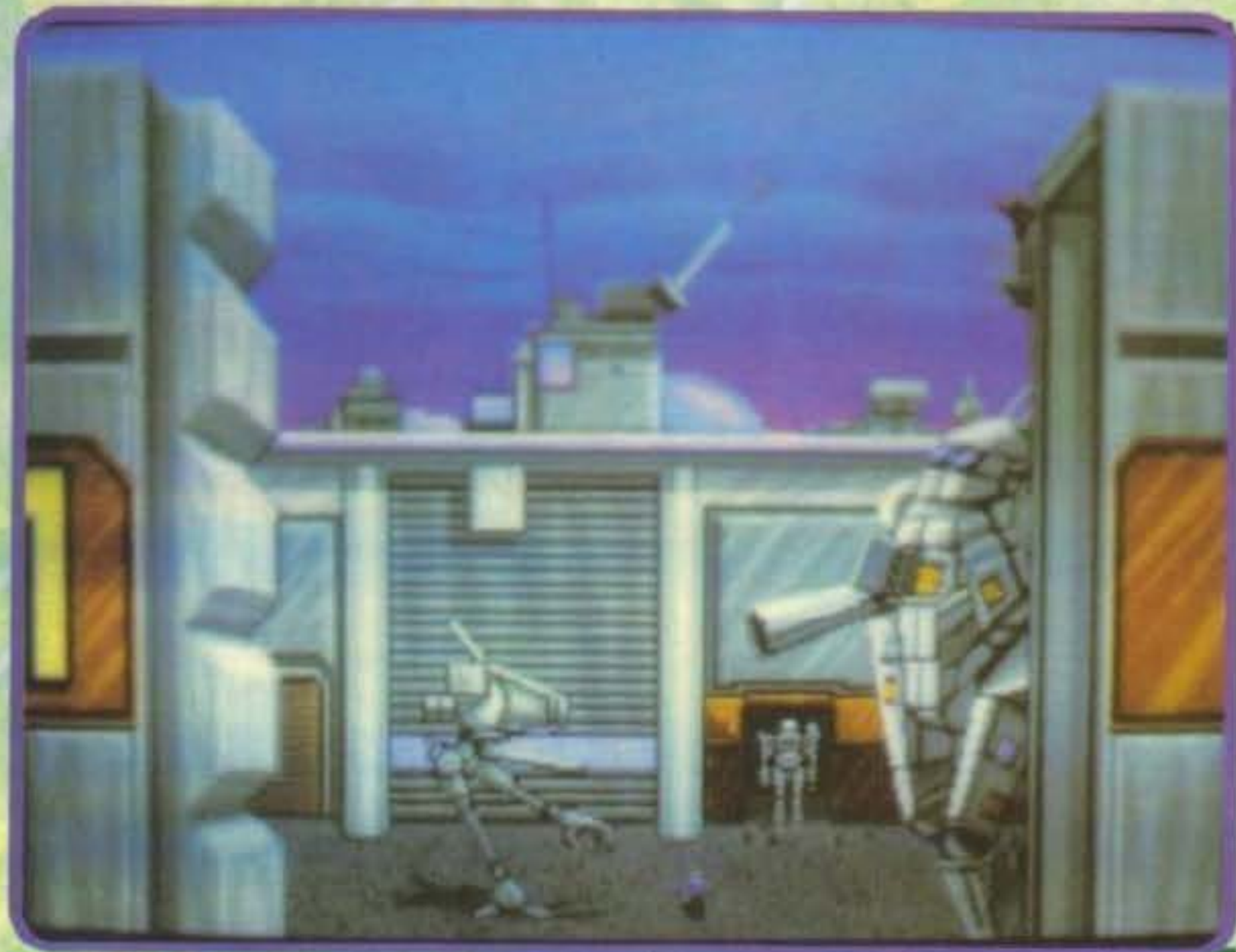
lo svolgimento della storia di Youngblood, diversi scenari, diverse battaglie già pronte all'uso che dovranno essere superate per accedere al prossimo scenario. La visuale è rigorosamente dall'alto e un mouse è vivamente consigliato per potere esplorare con maggiore libertà il territorio circostante e per selezionare il mech da muovere. Il controllo dei vostri robot è estremamente semplificato rispetto alla quantità di controlli del gioco da tavolo. Potete muovere il mech privilegiando il fuoco sul movimento (nel qual caso il Mech attaccherà il nemico più vicino a lui cercando di seguire le vostre istruzioni di movimento) o viceversa, il tutto camminando o correndo, facendo naturalmente attenzione a non surriscaldare il mech, pena il shutdown o danni ancora più gravi in caso insistiate. A calcolare tutto il resto, velocità di movimento a seconda del terreno, salti, velocità di raffreddamento in acqua o meno, distanze di tiro, visibilità, etc (e chiunque abbia provato a fare una partita a Battletech da tavolo si rende conto di quanto sia chilometrico questo etc)(lo ricordo bene,

troppo bello andare ovunque con un Atlas tra una cinquantina di Mech, carri armati e altri mezzi. Con il progredire del gioco si possono poi utilizzare armi potenziate come pulse laser, gauss rifle e i già devastanti cannoni particellari ulteriormente potenziati.

Stefano Giorgi



Ricordate l'altro gioco ispirato a Battletech, sempre della Activision? Si chiamava Mechwarrior ed era un simulatore di Mech con visuale in soggettiva, il gioco in sé era abbastanza stupido, ma era bellissimo muoversi su un bipede da 70 tonnellate e scaricare tutta la potenza di fuoco di due particellari su un innocente Locust, una distruzione di ordine superiore. Il divertimento dei giochi alla Battletech è tutto qui, nella mastodonticità dei mezzi, allora perché in Crescent Hawk i miei Mech sembrano dei pupazzetti? No, non si tratta della grafica, quella è passabile, il difetto nel sistema di controllo. Tutto quello che potete fare è scegliere tra due tattiche di combattimento e, a volte, il bersaglio. Tutto il resto lo fa il computer per conto suo, ma allora a che serve avere un particellare se non lo si può usare come si vuole? Il Mech in questione poi sembra spesso riottoso ai nostri ordini e ogni tanto decide che è meglio farsi un girotto mandando a fregarsi quel poco di tattica che potevate elaborare con le opzioni a disposizione. Il risultato è che spesso le sorti della battaglia, ho provato a verificarlo ripetendo diverse volte uno scenario, sembrano avere un risultato casuale. Molti scenari poi sono sequenziali, nel senso che dovete affrontare il combattimento successivo con gli stessi mech, senza possibilità di riparazioni. Vi trovate così, dopo un paio di scenari, ad affrontare un terzo con i Mech troppo mal ridotti per avere la minima possibilità di superare il terzo e tutto quello che potete fare è ricominciare tutto dall'inizio sperando che questa volta vada meglio. Così com'è non soddisfa né il giocatore casuale né l'appassionato di Battletech, forse sarebbe stato meglio fare una conversione quasi diretta del gioco da tavolo, con il controllo delle armi di un singolo Mech a turni. Sarebbe bastato questo, visto che la realizzazione tecnica non è malaccio: buona sia la grafica (un po' troppo ripetitivi i fondi e piccoli i mech) sia il sonoro (con scheda) con qualche buon effetto digitalizzato qua e là.



ndMax) ci pensa il computer. Del resto una maggiore complessità dei controlli non sarebbe neanche stata possibile, visto che tutto il gioco è in tempo reale (è possibile comunque regolare a piacimento la scala dei tempi per velocizzare, quando necessario, il gioco).

Rispetto al primo, disastroso, episodio è migliorata (almeno sembra) la trama e in generale i vari scenari di combattimento che sono ora più articolati e logici (non dimenticherò mai il finale del primo Battletech, una delle cose più insulse che abbia mai visto), e il numero di Mech a disposizione. Non c'è davvero che l'imbarazzo della scelta, si può scegliere (ovviamente a seconda dello scenario, sarebbe

CONFIGURAZIONE

Grafica: VGA, MCGA, EGA.

Sonoro: Roland MT-32, LAPC-1, Ad Lib, Sound Blaster.

Come velocità dovrebbe essere sufficiente anche un XT, ma con almeno 640K di RAM e Hard Disk. Mouse consigliato.

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:



GLOBALE
78%



VIRGIN GAMES per PC L. 79.900

Credereste mai che dietro ad uno stato dichiaratamente democratico operi una specie di KGB? No? Allora vi conviene davvero giocare a Floor 13!



londinese. Il vostro grande capo è ovviamente il Primo Ministro britannico, e il vostro incarico sarà di curare al meglio la popolarità del governo. La vostra organizzazione ha poteri pressoché divini su buona parte dello stato, ma è basata fondamentalmente su fatti, e su questi voi lavorerete. Nel



info reperite nel corso del gioco e vi consentirà di agire. Tramite esso darete ordini a tutti i reparti del vostro Euro-KGB, è dotato di un programma sempre in funzione che crea un'interfaccia a menu dinamica (ossia, le opzioni cambiano a seconda della situazione), avrete quindi già capito che nel gioco il vostro PC diventerà quel PC.

Ma veniamo alla parte più divertente: che dovete fare? La prima regola del mestiere è tenere il popolaccio ignorante: nessuno (tranne chi abita in Downing Street 10) deve sapere che esistete; lasciate quindi

FLOOR 13

Il gioco prende le mosse da un'inquietante consapevolezza della nostra epoca, o più propriamente della nostra forma di governo; consapevolezza nata da lunghe riflessioni sulla durata del governo nonostante le sue innumerevoli vicissitudini. La conclusione è stata quanto mai sconcertante: nella democraticissima Europa ogni stato avrebbe una specie di KGB (ricordate il caso Gladio? Forse non c'entra nulla, ma è un buon esempio) che lavora in totale segreto per rabberciare le pagliacciate del governo, o (più direttamente) per "rintuzzare" le opposizioni. Nel gioco, quindi, voi siete il direttore generale di quest'ipotetica organizzazione segreta in Inghilterra, la cui sede è al tredicesimo piano di un palazzo ancora incompleto in un quartiere commerciale



vostro lindo ufficietto (di cui, tra parentesi, potete scegliere lo stile architettonico)

stare i pezzi grossi, i golpe, e le vostre manie di grandezza. La seconda regoletta è che chi non lavora non mangia, o meglio, riceve sul posteriore l'impronta di uno scarpone chiodato; sarà poi costretto a un volo di tredici piani, vi lascio indovinare da quale finestra. In ossequio a questa regola

avrete un lussuoso PC 80586 da 60 MHz dotato di ogni possibile accessorio, soprattutto il video a tocco; è questo il prodigioso strumento del vostro volere, che racconterà tutte le





un numero perfidamente ristretto di celle per interrogatori. Il problema maggiore sarà comunque la scarsità di tempo a disposizione: ogni volta il Primo Ministro vi darà tre settimane come scadenza inderogabile, e alla fine del periodo il governo dovrà avere la maggioranza di consensi popolari; in caso positivo vi spettano altre tre settimane e un'espansione del vostro dipartimento, altrimenti avrete bisogno di qualche lezione di volo. Dovrete quindi di volta in volta decidere l'azione appropriata contro ogni soggetto, ricordando che spesso le

altre organizzazioni segrete. E' presente anche il caso BCCI, ma vi cito un esempio che vale per tutti: c'è una tipa che apre una catena di negozi e che per questo (!) riceve un'onorificenza dalla Corona inglese. Dopo si scopre che sfrutta i suoi negozietti per trafficare una certa polverina bianca, e a questo punto il governo si becca una bella pugnolata dall'opinione pubblica. Il Primo Ministro naturalmente vi convocherà d'urgenza e vi urlerà in faccia tutte le parolacce imparate nella sua lunga vita. A questo punto vi conviene guardare i sondaggi d'opinione (sempre sull'80586), e noterete senza dubbio che le preferenze dei volubilissimi elettori si sono spostate verso l'opposizione. Ma il gentilissimo Piccione (ossia grosso PC) non si arresta qui, e vi dice anche quanto tempo manca allo scadere delle attuali tre settimane: potete infatti perdere tutti la popolarità che volete DURANTE il fatidico periodo, ma alla sua scadenza dovete avere il vento elettorale in poppa, se non volete avere urgente bisogno di un paracadute. E state attenti anche a non scoprirvi organizzando scorribande in posti troppo in vista o facendo sparire gente importante: chissà, un bel giorno di nebbia (siamo a Londra, ricordate?) potreste trovare nel vostro ufficio ultrasegreto un certo Mr. Garcia, la cui giacca ha una

capestro dovete fare il possibile per tenere alta la popolarità del governo: c'è chi lo fa lanciando volantini, voi agirete tagliando teste. Non è uno scherzo: ogni volta che qualcuno o qualcosa (gruppi fanatici o simili) farà qualcosina contro il governo finirà schedato nel vostro 80586. Col tempo, quindi, avrete una base dati di soggetti più o meno pericolosi, e dovete scegliere come trattarli: farli sorvegliare, farli tallonare, farli catturare per sottoporli a torture indicibili, infiltrare spie, perquisire qualche appartamento, organizzare attentati, e distribuire informazioni compromettenti. Estasiante, no? E' ovvio che avrete risorse limitate, tipo agenti e soldi contati, e

persone non sono quello che sembrano; ad ogni modo le schede informative del vostro archivio contengono fatti, note, fotografie e informazioni assortite, e sarà memorizzato anche il risultato di azioni precedentemente intraprese. Ci sono due sistemi per dare ordini: direttamente osservando il materiale (compaiono le opzioni per le operazioni possibili) o facendo visita via cavo ai dipartimenti che si occupano delle varie faccenduciole. Siccome una partita può durare parecchio, vi basta sfiorare un tastino e avrete accesso ad un menu di operazioni su disco. Le situazioni di gioco prendono tutte spunto da avvenimenti reali, per cui sarà facile trovarvi alle prese con l'IRA o

protuberanza sospetta nei pressi della spalla. Ricordate sempre: tanto va il governo al lardo che ci lascia lo zampino; attenti quindi a non fare la stessa fine, e rispettate sempre le regole auree: tredici piani di volo sono divertenti solo fino al dodicesimo...

W.B.

PC

Non c'è dubbio che Floor 13 sia un prodotto decisamente originale, e lasciando da parte i foschi dubbi che può instillare, è un gioco intelligente che farà pensare non poco. Da un certo punto di vista offre soluzioni stilistiche ammirevoli, come la grafica VGA in alta risoluzione (tra parentesi: i non-proprietari di schede VGA avranno la scelta di EGA e CGA, ma già in EGA la grafica potrebbe ben figurare in un museo degli orrori) che rinuncia completamente al colore (a parte il rosso sangue nell'intro) per un drammatico bianco e nero; sembra quasi che il gioco ci voglia dire: "Credeteci!". E senz'altro per il giocatore ha una veste credibile: offre un centinaio di trame possibili e un'interfaccia utente semplice e immediata, anche se avrete apprezzato il supporto per il mouse. Il gioco cattura senza problemi (è chiaro che dovete essere disponibili a strizzarvi un po' la testolina) e non è certo facile, ma ricompensa abbondantemente dandovi (anche se solo per gioco) le chiavi del KGB europeo, con tutti i perversi poteri connessi. Questo gioco ha solo due limiti, oltre alla non amplissima gamma di possibili giocatori interessati: le foto di schedario sono pochine e frequentemente ripetute, e le trame, pur essendo numerose, non sono infinite né generabili a caso; c'è insomma una certa aura di ripetitività nel corso delle partite. Anche se cambiano i nomi, potreste scoprire che in due partite successive avete a che fare sempre con la stessa trama, o perlomeno una molto simile. Per questo Floor 13 non potrà durarvi in eterno, anche se sfodera un indubbio mordente a lungo termine.



TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:



GLOBALE
89%

SOFTWARE CLUB ITALIA

Il primo club di Software per C64 / Amiga / MS DOS

ISCRIZIONE GRATUITA

Software originale con sconti dal 15 al 50 % sul listino!!!


Richiedete telefonicamente le modalità di iscrizione

tel. 050/45178

“La Ditta F.S.B. di Bianchini Fabio corrente in Modena, V.le Storchi n. 34 in persona del suo titolare, Sig. Bianchini Fabio, si impegna a non più commercializzare videogiochi di cui la Leader Distribuzione Srl, corrente in Casciago (VA), Via Mazzini n. 15 sia licenziataria esclusiva, in qualsiasi forma non originale.”

A VERCELLI

Via Scallise,5 - Telefono 0161/54793

 **commodore**

C64/AMIGA 500-2000PC
Periferiche e Accessori

SOFT CENTER

**Videogames Software
originali**

LEADER - CTO

Assortimento accessori

FLOPPY DISK

Tutto a prezzi interessanti

SOFTWARE ORIGINALE



 **AMIGA e P.C.**

NINTENDO SUPERFAMICOM
SEGA MEGA DRIVE

Via Canepari, 183 R. - Tel. 010/445827
GENOVA - RIVAROLO



GAMMA OFFICE SYSTEM

20085 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913 - 6198294

**Rivenditore autorizzato IBM
Computer compatibili MS-DOS
A PREZZI INCREDIBILI!!!!!!!!!!!!!!**

**Stampanti e monitor delle migliori marche
riparazioni e trasformazioni PC MS-dos
Expansioni di memoria, schede di ogni tipo
schermi antiradiazione, porta floppy ecc.**

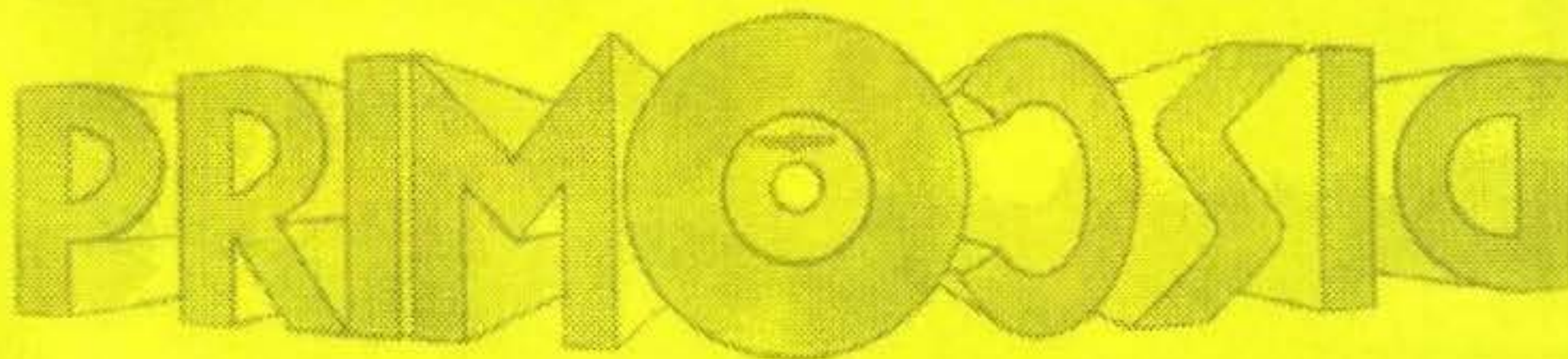
GIOCHI E PROGRAMMI AMIGA ED MS-DOS

**Commodore AMIGA Lit.699.000+10 giochi
pc ms-dos da lit.1.200.00 monitor colori
occasioni MS-dos ed altro
floppy bulk Lit.800x100 pz.**

**Joystick da lit.9.900 porta floppy 20000
cavi\interfacce\velocizzatori Amiga
ram\sim\hard disk\controller ecc.**

VENITE A TROVARCI

STEFANO GALLARINI E FABRIZIO GATTA CONDUCONO LA 3a EDIZIONE DI



Primodisco è la manifestazione televisiva riservata ai nuovi talenti della musica leggera italiana e dello spettacolo. Se hai fra i 14 e i 30 anni e sei cantante, cantautore, strumentista, gruppo musicale, comico, imitatore, fantasista o show-girl invia il tagliando allegato all'associazione unito alla ricevuta (o fotocopia) di versamento di lire 50.000 effettuato con vaglia postale intestato ad: AGAI Ass. Giovani Artisti Italiani - C.ne Clodia, 36/b - 00195 ROMA, per spese organizzative, una foto a colori, un VHS o una cassetta contenente ciò che vuoi esibire e un breve curriculum vitae.

Se vuoi ricevere il bando di concorso o desideri avere maggiori chiarimenti, telefonaci pure:

**AGAI - Associazione Giovani Artisti Italiani
Circonvallazione Clodia 36/B
00195 ROMA
Tel. 06/31.54.90 - Fax 06/38.06.27**

SCHEDA D'ISCRIZIONE

Io sottoscritto/a
nato/ail.....
nazionalità.....
residente a
viacap.
prov.tel.....

(scrivere in stampatello)

Chiedo di essere iscritto alla 3a edizione di "Primodisco" Festival dei Giovani in qualità di:

- CANTANTE
 - CANTAUTORE
 - COMICO
 - STRUMENTISTA
 - SHOWGIRL
 - GRUPPO MUSICALE
 - FANTASISTA
 - IMITATORE
 - OSI
 - ONO
- Iscritto alla SIAE
Qualifica.....

TGM

Mail

Le vostre lettere vanno inviate al seguente indirizzo:
TGM MAIL, Xenia Edizioni-Casella Postale 853, 20101 Milano.

PROLOGO

"No, non ci siamo, non va ancora bene...". Questo il parere un po' di tutti per l'ennesimo tentativo impaginativo della Posta; voi non ci crederete, ma anche in questo caso l'effetto su video era qualche cosa di perfettamente leggibile, il risultato, per quanto meno disastroso di quello di due numeri fa, continua però a lasciarci decisamente insoddisfatti. Da qui lo studio di questo nuovo fondino che abbiamo messo a punto con la collaborazione di ottici specializzati, tutto quello che volevamo era qualche cosa di visivamente rilassante... A questo punto non voglio però sbilanciarmi ulteriormente per quanto riguarda l'esito finale, visti i precedenti, incrociamo semplicemente le dita e speriamo che tutto vada come finalmente dovrebbe andare; fra un paio di settimane, in edicola, si vedrà. "Ricki, a che punto sei con la Posta? Quasi finito, pochi caratteri e puoi considerare concluse anche queste ultime quattro compatatissime pagine per Febbraio... Ok, allora hai già finito... Cosa vuoi dire? C'è stato un problema sul numero di pagine pubblicitarie totali, un increscioso inconveniente, bisogna togliere per forza una pagina; siccome tutto il resto della rivista è ormai finito e impaginato, indovina un po' come possiamo fare? Mi dispiace, ma non ci sono scelte, così impari a finire sempre all'ultimissimo momento...". Ho capito, è come sempre colpa mia.

ANEDDOTO DEL MESE

(Scene di vita redazionale Voi I)

A cura di Max.

Ci sono tante cose che succedono e si dimenticano, ci sono tante cose che succedono e non si dimenticano, ci sono tante cose che succedono e non si dovrebbero dimenticare e ci sono anche tante cose che si raccontano e scrivono proprio per non dimenticarle.

Domenica 12 Gennaio. Ore 14.30. Iniziano le partite, ma il lavoro mi chiama, il numero dovrebbe essere chiuso domani e mancano ancora un sacco di recensioni da controllare, foto da scattare, testi da correggere... Arrivo tranquillamente in redazione, posteggio (finalmente in modo regolare) la macchina, apro il portone, chiamo l'ascensore, arrivo davanti alla redazione, infilo la chiave nella toppa e faccio per aprire: la chiave (di quelle lunghe e affusolate) gira per un po' e poi si blocca, non va oltre. All'interno sento squillare ripetutamente il telefono, i soliti lettori domenicali, oppure gli altri redattori che dovevano passare a consegnare il loro materiale? Riprovo con più energia, la chiave gira per un circa 30 gradi e poi si blocca, io inizio a spazientirmi, la mano a dolermi. Ripeto il tutto avvolgendo la chiave nella sciarpa e facendo la massima pressione: niente! Iniziano i primi calci che fanno seguito ad alcune sconnesse

imprecazioni, un ultimo tentativo brutale: la chiave si spezza di netto, un pezzo rimane in mano e l'altro, fortunatamente, rimbalza per il pavimento, ma la porta è ancora chiusa. Calma, riflettiamo. Un altro mazzo di chiavi l'ha Giancarlo, telefoniamo a Giancarlo. Non telefoniamo a Giancarlo, ha appena finito il trasloco e non ha il suo numero nuovo, andiamo a cercarlo... Tralascio tutte le vicissitudini che ho dovuto affrontare (un paio di bisticci verbali con altrettanti automobilisti poco propensi all'utilizzo della vettura come mezzo di trasporto rapido e funzionale, decine di citofonate a vuoto in cerca del caro JH che non si sapeva bene dove fosse andato a finire, autogol di Icardi in Verona-Milano...) recupero il Gianca e torniamo in redazione, sono le 15.24 e il telefono continua a squillare, ripetiamo la fase d'approccio, ma la chiave continua a non girare, venimmo però a capo della situazione, almeno al punto di vista causale, la donna delle pulizie aveva compiuto le faticose sei mandate del non ritorno, quelle che chiudi e non apri più... Ecco allora l'idea geniale, fare leva con il mozzicone di chiave spezzata, l'espressione di Giancarlo, al massimo dello sforzo, non ammette repliche: o si apre o si spezza... Si spezza. Panico, testata contro il muro e altra serie di imprecazioni varie. Pausa di riflessione. Poco male, un terzo mazzo è comunque in possesso del buon Alex, che a quel punto raggiungiamo telefonicamente, va comunque detto che Alex stava dormendo, aveva abbandonato la redazione alle 5.15 di quella notte (con ulteriori ed inenarrabili vicende che verranno, forse, raccontate su Consolemania) e aveva potuto raggiungere un letto non prima delle 7.20. Tranquillo Alex, veniamo noi a prendere le chiavi, tu rimani lì e non preoccuparti... Erano le 15.58, quello che sarebbe successo nell'ora successiva non posso raccontarlo perché rischio davvero il ritiro della patente, posso solo accennarvi ad un ritorno costeggiando il naviglio, integralmente in corsia di sorpasso (che non c'è, leggi contromano!), con saltuari parcheggi volanti sull'altra corsia, ovviamente meno trafficata, per far passare le macchine che, dopotutto, ne avevano il diritto. Sono ormai le 16.54, torniamo in redazione, infiliamo nuovamente la chiave nella porta, ma questa non entra, perché? Semplice, qualche d'uno aveva nel frattempo aperto la porta. "Ciao ragazzi, è un po' che vi aspettavo, hanno già chiamato un po' tutti...". Non abbiamo mai capito come avesse fatto Stefano ad entrare, e forse mai lo capiremo, ma quel che importa è che avevamo in qualche modo oltrepassato la soglia di quella stramaledettissima porta.

INCOMPRESIONI GENERAZIONALI?

"Carissima redazione di TGM, sarò breve, e in queste poche righe volevo parlare dell'argomento adulti-computer.

Possiedo un Commodore 64 a chissà quanti anni e da chissà quanti anni cerco di sostituirlo con un Amiga 500. Meglio parlare ai muri che coi miei genitori! Perché non riesco ad averlo? Perché gli adulti non capiscono questa nostra passione per queste tastiere, questi mouse, questi dischetti, questi videogiochi... Un computer può esserci concesso per una buona promozione, oppure per una ricorrenza particolare, mai una volta che qualcuno ce lo regali anche per suo interesse. Anche se per Natale, o chissà quando, mi sarà concesso un Amiga, i miei genitori non si interessano mai a questo mondo, e a me sinceramente dispiace; credo che ciò succeda anche a molti altri ragazzi. Il computer resterà sempre un argomento di discussione solo tra i propri coetanei. Godersi una giornata di solitudine con il proprio computer può essere rilassante. Ma io giuro che sarei molto felice se un giorno mio padre e mia madre, senza inventare scuse, provassero a premere quei tasti, a schiacciare quel pulsante rosso, a muovere quel faticoso joystick, scommetto che ne rimarrebbero affascinati. Ma le mie sono delle vere e proprie Utopie, peggio del gioco della Gremlin. Quanto invidia quella amica mia che quasi ogni anno riceve un computer nuovo, senza averlo nemmeno chiesto. Oltre ad invidiare i regali che riceve, la invidio perché divide il suo divertimento con i suoi genitori, che accettano senza indugio. Ogni famiglia è diversa dalle altre, non lamentiamoci troppo, voi che ne pensate?

Andrea Carloni

Come hai giustamente detto tu stesso "ogni famiglia è diversa dalle altre", ma forse, una volta tanto, conviene generalizzare: "ognuno è diverso da chiunque altro". Non credo infatti che si tratti di un problema specifico dei genitori in genere (la Signora Auletta, ad esempio, in alcuni giochi è addirittura più brava dello stesso Marco, oltre che una vera campionessa a Tetris. Senza contare che sono sempre più diffusi i casi del tipo: "ma figurati, non è vero che ci gioco solo io, giusto una partitina ogni tanto, l'ho comprato per mio figlio...?"), quanto invece un'ingiustificabile riluttanza che è da sempre solita accompagnare le grandi "scoperte". Per gli spagnoli l'America scoperta da Colombo non poteva esistere, non poteva essere lì, ai tempi di Galileo era il sole a girare attorno ad una terra che secoli prima non era nemmeno tonda, ma addirittura piatta (terminando misticamente oltre le Colonne d'Ercole). Esempi volutamente sproporzionati, ma che comunque denotano un'insicurezza tipicamente umana di fronte a tutto quello che non si conosce bene, estraneo al proprio modo di vivere. Credo infatti che sia stato questo il primo ostacolo da rimuovere nei confronti di uno scetticismo (fortunatamente in via di estinzione, ma comunque ancora abbastanza diffuso, e anche fra gli stessi "coetanei", non solo con

MESSAGGIO AI RIVENDITORI

IN TUTTA QUESTA CONFUSIONE
È IL MOMENTO DI COMPIERE

UNA SCELTA **LOGICA** PER OTTENERE

DA ADESSO **forniture** COMPETITIVE

LOGICA
forniture

VIA VILLANI 12

50124 FIRENZE ITALY

TEL. 055-223148 • 223155

FAX 055-221645

DANY

ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112



**RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO
ILLUSTRATO IN OMAGGIO**

SIGNOR _____

VIA _____

CITTA _____

CAP _____

TEL. _____

GM 91/8

ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

Quantità	Prezzo unitario		
	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	750	680	620
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	550	520	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ + BUSTA + ETICHETTA	1000	900	750
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1300	1260	1100
BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI	L. 15.000		
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500	L. 60.000		
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA	L. 700		
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE	L. 500		
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2	L. 36.000		
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 e 5 1/4	L. 8.000		
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120" L. 3.800	180" L. 4.300	
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI BOOT FORMATTATI AMIGA	L. 1.300		

MAXI DISK CONVERTER UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NOR-
MALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO
IL SECONDO FORO. **L. 55.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3
KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO
A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

TGM

i genitori) nell'identificare il videogioco come macchina di divertimento personale. Si tratta in ogni caso di un discorso che ritengo destinato a perdere completamente di significato nell'arco di pochi anni ancora. I computer stanno entrando sempre più massicciamente nella vita e soprattutto nel lavoro di tutti noi, e i videogame con loro. Il futuro è con noi.

UN PO' DI COMPrensIONE...

"Caro Ricki, scusa se ti scrivo un'altra delle mie lettere (figurati, no?) ma è veramente indispensabile. Cinque minuti fa ho telefonato alla Vostra redazione per chiedere i cheat-mode di alcuni giochi che ho da poco acquistato (originali). Mi risponde un redattore, non so chi di voi) e a ogni mia domanda risponde: "no, no, non me li ricordo, dovrei guardare, stiamo finendo il numero e tu hai telefonato nel momento peggiore. Siamo incasinatissimi!". Io dico "pazienza", sto per chiedergli quando posso chiamare senza pericolo di arrecarvi troppo disturbo e quello mi fa: "Ciao, ciao...", e riattacca la cornetta. Ora, come prima impressione, è qualcosa di molto negativo. Anch'io, nel mio piccolo, lavoro come cameriere in una pizzeria il sabato o la domenica sera, anche se sono di fretta perché devo consegnare le ordinazioni di 9 tavoli, quando un cliente, vedendomi passare, mi chiede dei grissini o qualcosa'altro, cerco sempre di accontentarlo, risponde gentilmente che sarei passato tra un minuto, insomma, mi dà da fare e allo stesso tempo provo ad accontentare un po' tutti. Lo stesso dovrete fare voi della redazione. Ora io non pretendo certo che quel recensore, sobbarcato di lavoro, perdesse mezz'ora a cercare non so dove i trucchi di quei 4 giochi. Mi aspettavo, però, un po' più di rispetto, in qualità di lettore di TGM. Cosa gli costava dirmi quando avrei potuto richiamare? Tanto ormai sono abituato ai vostri ritardi! E poi, parlando seppur brevemente con quel recensore, mi sembrava parlare con un incompetente: come sarebbe "era il trucco, ma non me lo ricordo?". Avevo chiesto i trucchi di Beast, Xenon II, Blood Money e Menace, non di chissà quale titolo da 45%! Personalmente, io ricordo i cheat di tutti i miei giochi (quasi 50), e non sono uno smanettone incallito: frequento il quarto anno del Liceo Scientifico e nel week-end lavoro. Quindi, se proprio non avete tempo di aiutare il lettore (cliente) che vi telefona, perché non assumete qualche esperto in trucchi e affini a disposizione dei lettori. O realizzate un "help on line", oppure triplicate le pagine dei tips... Buon Natale e Buona Anno..."
Ivan Bersanetti.

Il telefono è stato indubbiamente uno di quegli "elettrodomestici", frutto dello sviluppo scientifico, che maggiormente hanno inciso nella vita sociale di tutti i giorni. Poter mettersi così facilmente in contatto con una persona lontana magari migliaia di chilometri, arrivando, tramite una cornetta, direttamente all'interno nella sua sfera sensoriale, rappresenta ormai un qualche cosa al quale siamo abituati e a cui difficilmente potremmo rinunciare (vero Stefano?). Eppure, se ci pensate bene, il

telefono è qualche cosa di subdolamente "parziale", è sufficiente comporre un numero qualsiasi per "penetrare", con un ossessivo squillo ripetitivo, un ambiente a noi potenzialmente "estraneo", del quale non sappiamo nulla, almeno inizialmente, che non sia la totalità di un generico "pronto...". Credo proprio fosse ormai venuto il momento d'affrontare questo discorso, per quella correttezza nei vostri confronti che ci sembra giusto seguire come linea di principio, ma vediamo di giustificare una simile premessa. Il discorso è molto semplice, tutto quello che voglio dire è che mentre voi digitate un numero su di un tastierino numerico, non potete mai sapere quello che effettivamente sta accadendo dall'altra parte del filo, un'incredibile serie di concomitanti situazioni, magari stavorevoli, alle quali potreste andare (involontariamente, è ovvio) ad aggiungervi con la vostra telefonata (non che questo si debba SEMPRE verificare, ci mancherebbe, ma è un'eventualità che almeno percentualmente deve essere presa in considerazione); senza voler quindi assolutamente giustificare un atteggiamento che a volte riconosciamo essere decisamente "frettoloso", ci piacerebbe proprio potervi mostrare tutte le cose che stanno accadendo nel fatidico istante di quel pressoché continuo "drin, drin..." (testi da correggere, foto ancora da scattare, un pony che aspetta il materiale, la grafica che non ha ancora ricevuto il fax dei prezzi, tizio da richiamare quanto prima, caio in attesa su un'altra linea, non sono ancora arrivate le schermate inviate per corriere dall'Inghilterra una settimana prima, delle quali si sono praticamente perdute le tracce, sono tre giorni che mangi solo pizza e dormi tre ore per notte...). Di tutte le risposte che in un modo o nell'altro non vi hanno potuto soddisfare noi ci scusiamo, cercheremo di rimediare, ma vi chiediamo solo un po' di comprensione per un lavoro che in prossimità della chiusura del numero acquista un'accelerazione da capogiro alla quale è sempre più difficile tenere testa. Ecco quindi che quando in un pomeriggio, già di per sé infuocato, arrivano trenta telefonate che chiedono come diavolo si fa a superare il quarto livello del primo mondo di Leander, si può anche correre il rischio di perdere i nervi: "Volevo un aiuto su Leander... Aspetta, non dirmi nulla; quarto livello, primo mondo, piattaforma che scompare, comprati l'originale e non parliamone più...". Spero di essere riuscito a spiegare le nostre problematiche, abbiate pietà! Per quanto riguarda la parte conclusiva della tua lettera, caro Ivan, devo ammettere di essermi rimasto abbastanza deluso, non me l'aspettavo. Ognuno è come sempre libero di pensarla come vuole, ma dare dell'incompetente ad un recensore perché non si ricorda un cheat mi sembra veramente eccessivo: ti vanti di conoscere a memoria di tutti i trucchi dei tuoi quasi 50 giochi, ti sei mai chiesto quanti siano quelli disponibili? Senza contare che le telefonate raccolgono anche le domande dei lettori di ZZAP! e Consolemania con tutti i loro problemi su misteriosi caricamenti difettosi oppure cartucce che non ne vogliono sapere di funzionare sul Megadrive polacco di importazione sghemba... Per avere le vite infinite bisogna

digitare XR31TURBONUTTERBASTARD (o qualche cosa di simile), quando conoscerai a memoria tutti i cheat e le soluzioni dei giochi in circolazione a 8/16 bit, computer e console, considerati pure assunto, in qualità di esperto... Prima di allora cerchiamo di fare un po' tutti del nostro meglio, compatibilmente con quanto sappiamo, con quanto si sa, con quanto possiamo sapere e soprattutto con il tempo ingrato che abbiamo in quel momento a nostra disposizione.

IL DOMANDONE DEL MESE

"Cara redazione, ti faccio le mie congratulazioni per la tua rivista che trovo molto interessante, ti scrivo perché non so come risolvere un problema inerente un gioco, più precisamente ad Indiana Jones III (avventura grafica della Lucasfilm per PC). Il problema consiste nello smarrimento della tabella dei codici che prestai ad un amico e non mi è stata più ritornata, pertanto adesso mi è rimasto solo il gioco e non so più cosa farmene. Sperando in un vostro sollecito aiuto, vi saluto porgendovi i migliori auguri per il Natale che si avvicina. Cordiali saluti"
Giosuè Iacobelli

Dovrai scusarmi per il mio scetticismo, ma dopo tutti questi anni alle prese con codici di protezione e copie piratate ne abbiamo viste veramente di tutti i colori. Cagnolini che decidevano scriteriatamente di fare i loro bisogni sopra la preziosa tabella; micetti innocenti che ci hanno affilato i loro graffianti artigli; improvvisi colpi di vento che hanno risucchiato l'intera confezione nella tromba delle scale, centrando in pieno il sacchetto di un net-turbino che passava di lì per caso; taglio netto del dito mignolo che ha irrimediabilmente ricoperto di sangue la rotella dei codici rendendola illeggibile... Cosa posso aggiungere, cerca di fartela "ritornare" dal tuo amico, ma già che c'eri potevi avere maggiore fantasia.

SORELLE VIDEOGIOCATRICI

"Sono, sinceramente da non molto tempo, una lettrice, anzi più propriamente una "sfogliatrice" della vostra rivista che mio fratello, possessore di Amiga, amico di possessori di Amiga, confidente di amici di possessori di Amiga, trafficante dico una volta tanto più sinteticamente lo, da un po' di tempo lascia in giro per casa. Effettivamente la rubrica cui dedico la maggiore attenzione è quella della posta, un po' perché è simpatica e allegra, un po' perché mi piacciono molto le vostre risposte spesso taglienti e sarcastiche, un po', e devo confessare che è il motivo principale, perché le restanti pagine sono per me un mistero. Infatti sono la classica persona che non arriva mai al secondo schermo di qualunque gioco, che muore sempre nel modo più cretino, perché quando rifà lo stesso percorso dimentica sistematicamente dove sono le trappole, che non distingue un bit da un microcip, che per imparare a trovare la cartella giusta ed entrare in questa al giornale dove lavora, ha impiegato tra o quattro

TGM

mesi e che ancora oggi spesso e volentieri (poco per la verità) deve spegnere tutto un paio di volte prima di poter cominciare a scrivere (aggiungerei che una bella macchina da scrivere non mi dispiacerebbe affatto, se non sapessi che qualcun altro dovrà poi rifare tutto il lavoro su di una tastiera (questo tanto per capire che non vivo proprio fuori dal mondo come invece si sarebbe potuto pensare)).

Ci sono però alcune cose che del computer so benissimo.

Infatti, misteriosamente, da quando l'AMIGA è entrato a far parte della nostra famiglia, il salotto è infestato da dischetti, bustine, fogli, mouse, elenchi di codici, joystick, scatole varie, cavi, mappe, jack e chi più ne ha più ne metta, il televideo è inutilizzabile perché almeno una piccola parte del computer è perennemente accesa (a mo' di lume perpetuo) e inibisce la possibilità di accedere al servizio, la parte di camera di mio fratello è inattraversabile perché non è mai stata rimessa a posto, i suoi amici, che tragicamente aumentano di giorno in giorno, affollano a tutte le ore casa nostra, telefonano continuamente, si parlano l'un l'altro con un gergo pittoresco, ma incomprensibile, e si salutano sguainando lo schermo raggiunto nel tal o nel tal altro gioco.

Le uniche speranze che mi rimangono sono che presto mio fratello si dedichi alla pirateria in grande stile, in modo da rendere il processo copiativo remunerativo e tale da non lasciargli più il tempo di giocare, che la prolungata esposizione al video non lo renda completamente cieco (tanto sordo lo è già, visto che nei pochi momenti liberi accende la radio a tutto volume) e che il continuo passaggio dall'assassinio di mostri, all'abbattimento di aerei, alla costruzione e gestione di città, ai tentativi di salvataggio di orde di Lemmings non inibiscano un minimo, se non un sano, sviluppo mentale del pargolo quindicenne di un metro e ottanta per settanta Kg di peso, liceale, giocatore di baseball, iscritto al Conservatorio e che a cinque anni era pronto per l'esame teorico per la patente.

Scusate lo stile affrettato ma la musicchetta metallica ed incalzante che ha fatto da sfondo alla stesura della lettera, mi ha "intrappolato" e non mi ha permesso di rendere lo stile più fluente e sciolto. Salut, forse arrivederci, dato che uno di voi potrei incontrarlo a Milano in facoltà...
Flaminia

TOP GAMES

Ad un mese di distanza dal suo trionfale ingresso Lotus II continua a dominare incontrastato la classifica con una maggioranza schiacciante, incredibile il caso di F1 Grand Prix, che ha già raccolto un sacco di preferenze, anche se non ancora disponibile! Per il resto tiene ancora bene Kick Off 2, mentre fa il suo ritorno anche Player Manager...

- 1 LOTUS TURBO CHALLENGE II (1-2)
- 2 KICK OFF 2 (3-5)
- 3 LOTUS TURBO CHALLENGE (2-5)
- 4 INDY 500 (5-5)
- 5 LEMMINGS (10-5)
- 6 MEGALOMANIA (N-1)

- 7 RODLAND (4-3)
- 8 FIRST SAMURAI (N-1)
- 9 MONKEY ISLAND (9-5)
- 10 CRUISE FOR A CORPSE (8-2)
- 11 FINAL FIGHT (6-2)
- 12 ROBOCOD (N-1)
- 13 CHUCK ROCK (14-5)
- 14 PLAYER MANAGER (N-1)
- 15 MAGIC POCKETS (15-2)

INDY COMPETITION

Incredibile, veramente incredibile. Ribadisco ancora una volta che non avrei mai potuto prevedere una simile partecipazione ad una competizione che sta appassionando mezza Italia. Anche questo mese sono arrivate un sacco di fotografie a testimonianza d'altrettante prestazioni da primato. E così abbiamo un nuovo primatista, autore di una pole position che non credo sarà affatto facile riuscire ad eguagliare o battere. Ecco una breve intervista con il novello recordman: "Quando ho fatto il mio record ero sicuro di aver fatto una prestazione eccellente, e così quando ho visto che i migliori tempi rimanevano sui 39-38 secondi mi sono deciso a ripetere la mia prestazione da primato e fotografarla. Quello che voglio dirvi è che con un po' di impegno (in pista, ma anche nel mettere a punto la vettura al box) si può facilmente scendere sotto i 38"... Vorrei comunque dirvi che la vera soddisfazione non è tanto battere record su record, ma vincere la 500 Miglia, cioè la gara da 200 giri (cosa che naturalmente ho fatto)". Complimenti ancora, nel frattempo ecco la lista degli ultimi tempi fatti segnalare in quest'ultima sessione di prove, la griglia aggiornata sul prossimo numero.

- Matteo Grimaldi 37.08 a 242.71 Mph.
Filippo Puccetti e Maurizio Raffi 37.56 a 239.61 Mph.
Daniele Baione 37.64 a 239.23 Mph.
Adrea Gualdi 37.76 a 238.34 Mph.
Enrico Scapparone 37.94 a 237.21 Mph.
Alessandro Crespi 38.04 a 236.59 Mph.
Giuseppe Bellino 38.20 a 235.60 Mph.
Salvatore e Massimiliano di Pisa 38.41 a 234.311 Mph.

VOTATE LA COPERTINA PIU' BELLA

Continuano ad arrivare un sacco di preferenze per la copertina di Robocop 2 (Dicembre 90), molto gettonata anche quella di Robocod (Novembre 91). Più distaccate troviamo quelle di Cruise For a Corpse (Settembre 91), Ninja III (Marzo 91) e Monkey Island (Maggio 91). A noi è piaciuta molto anche quella di Gennaio con Monkey II e quella di Harlequin del TGM Action, voi cosa ne pensate?

SYNTHETICAMENTE

Abbondano, come sempre, le domande relative all'uscita dei nuovi titoli, le ho raccolte tutte quante in modo da poter svolgere un lavoro ricapitolativo che mi auguro utile per tutti.

Cominciamo da F1 Grand Prix che è sicuramente il programma più atteso del momento; il gioco sarebbe dovuto essere pronto per Natale, ma ha evidentemente subito dei ritardi per il momento

ingiustificati e soprattutto non ancora quantificati (mi dispiace). Proseguiamo con Wing Commander e Player Manager II (complimenti a Ivo Treveri per la sua tattica, molto efficace), del primo se ne sono perse le tracce dopo la preview di qualche mese addietro, ma dovrebbe essere comunque presto disponibile (vi confesso un segreto: quando diciamo così significa che effettivamente non ne sappiamo molto... NdMax), il secondo è invece da considerarsi sicuro di futura uscita (come Kick Off III, per il quale Matteo Facchini vorrebbe spedire il nostro caro caporedattore nell'ufficio di Dino Dino, facendolo nascondere nel bidone dell'immondizia o infiltrandolo come uomo delle pulizie, tutto per avere qualche informazione al riguardo. Mi sembra una buona idea, ma dubito che come "puliziotto" possa avere successo, è troppo contrario alla sua natura...), ma di date ancora non si parla; le domande erano di Gianz del quale vi riporto anche una massima dall'indubbio valore: fidati del lupo, fidati del tasso, ma non fidarti delle donne dal culo basso! Matteo Grimaldi (campione di Indy) è invece preoccupato per Epic, ti devo tranquillizzare, il gioco uscirà presto (sembra in Febbraio), abbiamo visto uno slideshow (dal quale abbiamo tratto le foto della preview sullo scorso numero) e ci sembra veramente fantastico. Proseguiamo con Giancarlo Tomaselli che è invece interessato a Snowball Bros e European Championship 92, il primo fa parte delle nuove uscite primaverili Ocean, il secondo dovrebbe essere pronto per gli Europei (non me ne fraga nulla che non sia sportivamente apprezzabile, se l'ex Urss non vi parteciperà sarei molto contento che l'Italia potesse prenderne il posto!). Il simpatico Nicola vuole invece avere nuove informazioni relative a Sonic su Amiga, le notizie al riguardo sono poco rassicuranti, sembra infatti che la Sega, prescelto come mascotte ufficiale, voglia farne un simbolo distintivo dei suoi prodotti, vietandone le conversioni per computer, il progetto è quindi, almeno per il momento, bloccato; per quanto riguarda invece Streets of Rage non credo che ci siano imminenti propositi di conversione.

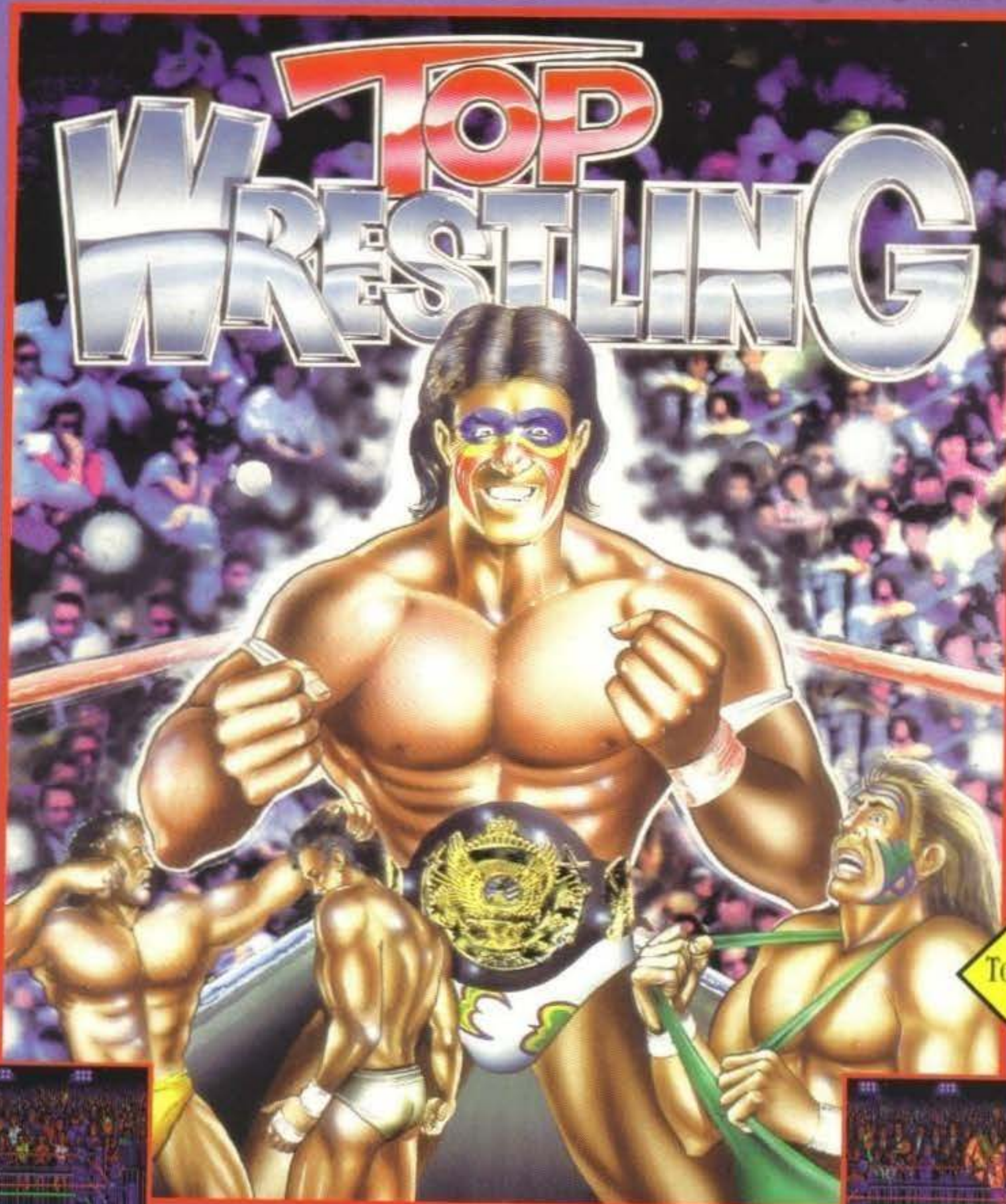
Chiudiamo con una saluto a Riccardo Lorenzoni e Massimiliano Mineo, un ringraziamento a Patrick Karlsen per gli auguri di Natale (che valgono anche a tutti gli altri, naturalmente). In attesa delle soluzioni dei vari quiz musicali (con relativi intenditori) eccone un altro: "... Cause nothin' lasts forever, and we both know hearts can change...".

CONCLUDENDO

E' stato con estremo rammarico che ho dovuto restringere il nostro appuntamento mensile in sole tre pagine, consoliamoci col fatto che, sempre toccando ferro, questa volta dovrebbero essere ben leggibili. Mi ha fatto ghignare la lettera di Stefano Mantegazza riferita al numero di Dicembre: "... più proseguivo nella lettura, più problemi avevo, nel senso che non capivo una parola! Alla fine della Posta sembravo Schillaci ai mondiali, con gli occhi fuori dalle orbite...".

RICKI

CHI OSERÀ SFIDARE I VERI GIGANTI?



TOP SPORTS
SERIES

PARTECIPA AL TORNEO PIU' TOSTO DELL'ANNO: "TOP WRESTLER OF THE YEAR!"



SCHEMATE DALLA VERSIONE AMIGA



TOP WRESTLING: SPETTACOLO E DIVERTIMENTO AL 100%
 POSSIBILITÀ DI SCEGLIERE FRA 16 WRESTLERS • 84 FRAMES DI ANIMAZIONE PER CIASCUN PERSONAGGIO • TUTTE LE MOSSE PIU' SPETTACOLARI • 128 COMBINAZIONI DIVERSE DI INTERAZIONE FRA 2 WRESTLERS • 64 COLORI SU SCHERMO • MATCH SINGOLO O TORNEO • POSSIBILITÀ DI REGISTRARE SU DISCO L'ANDAMENTO DEL GIOCO • SPETTACOLARE SEQUENZA INTRODUTTIVA • COMMENTO SONORO CON SUONI CAMPIONATI DAL VIVO E MUSICA HEAVY METAL
 IMPOSSIBILE PRETENDERE DI PIU' DA UN AMIGA.



Distribuito in Esclusiva da
SOFTTEL
 via A. Saffini, 51/B - 00178 - Roma
 TEL. 06/7231811 - FAX 06/7231812

GENIAS

DISPONIBILE PER AMIGA
 VERSIONI C64 E PC
 PRESTO DISPONIBILI

"You don't ask for power...
...You take it!"

The Godfather™

THE ACTION GAME

"You don't ask for power...
...You take it!"

Il Padrino



U.S. GOLD LTD., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel: +44 21 625 3366



Screen shots from Amiga version.

TM and © 1991 Paramount Pictures.
All rights reserved.
The GODFATHER is a registered
trademark of Paramount Pictures.
U.S. Gold Authorised User.



A Paramount Communications Company



Disponibile per
Amiga e PC (VGA)

Gli screen shots hanno come
unico scopo quello di illustrare
il gioco e non la grafica, la
quale varia sensibilmente sui
vari formati.

"Non chiedi il potere...
...lo prendi!"

LEADER
DISTRIBUZIONE